週刊 サクラ大戦最新情報満載！ 今週金曜、サターン専門誌はサタマガだけ！

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

1997/Vol.40
11/21
290円

平成2年6月16日第三種郵便物認可 1997年11月21日発行（毎週金曜日発行）第40号

サクラ大戦蒸気ラジヲショウ
他、サクラ大戦最新情報掲載！

徹底攻略！ スーパーロボット大戦F

新情報入手!! グランディア

セガAM2研 鈴木 裕×チュンソフト 中村光一対談

「街」企画

セガサターン最新ソフト満載！

リフレインラブ ～あなたに逢いたい～
リアルバウト餓狼伝説スペシャル
R?MJ The Mystery Hospital
魔法学園ルナ
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2
水滸伝～天導一〇八星～

特報！

ソニックR
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO
AZEL-パンツァードラグーンRPG-
デビルサマナー ソウルハッカーズ
プロ野球チームも作ろう！
頭文字D

セガサターンCOMPLETE GUIDE!
RONDE-輪舞曲-
サムライスピリッツ天草降臨
Tactics Formula

特集
コトバの力
～ゲームがもたらす新しい表現のカタチ～

SEGA SATURN

SOFT BANK

大帝國劇場からのお知らせです――。

大帝國劇場

Falcom®

SEGA SATURN

Victor
PRODUCE YOUR IMAGINATION.

好評発売中!

サターン専用
ビデオCD&フォトCD
ツインオペレーター

NEW

RG-VC3

RG-VC3は、ここが新しい!

1 お求めやすい**ニュー・プライス**
標準価格**18,000**円(税別)

2 さらに**進化した機能**
1.ビデオCDを入れるとそのまま**自動スタート**
2.使いやすい配列で**見やすい操作パネル**
3.操作パネルの**自動消去機能**
4.**NTSC/PAL両方式**のソフトに対応
5.ビデオCD/フォトCDの様々な再生機能を満載

3 目印は、この**ニューパッケージ**

注目!

「ファルコムクラシックス」
初回限定2枚組の
スペシャルCDは、MPEG対応。
ツインオペレーターやムービー
カードがあれば、より美しい
高画質映像を楽しめます。

※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
日本ビクター株式会社

Ys

「優しさ」をテーマに、一大センセーションを
巻き起こした、アクションRPGの傑作。

イース

広大な世界観と魅力的な
キャラクター、起伏に富ん
だシナリオで、今なお愛さ
れつづけるアクションRPG。
個性的なボスキャラとの戦
闘の面白さを堪能しよう。

Ancient Ys Vanished Omen
イース

「女神フィーナ」の
フィギュアが
当たる!

お買い上げの方に、プレゼント!
ソフト同梱のアンケートハガキでご応募ください。抽選で ●すでに
絶版となっている「女神フィーナ」(イース)のフィギュア(500名様)、もしくは
●「ファルコムクラシックス」オリジナルテレカ(1000名様)が当たります。
('97年12月末日消印有効/当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。)

※賞品は、組み立て前の
ものとなります。

Contents

セガサターンマガジン
1997年11月21日号 Vol.40

SEGASATURN PRESS!

表紙イラスト:「リフレインラブ～あなたに逢いたい～」
イラスト作製:こばやし ひよこ
カバーデザイン:村田雅英(Stone Age)

GAME INDEX

TOPICS

福岡はウォーターサーカス!? デジタルサーカス'97スタート!

デジタルサーカス'97 まずは福岡に乗り込んだ!

10月25日からスタートしたデジタルサーカス'97。今回はその最初の開催地、福岡・キャナルシティ博多のイベントをレポートしよう。

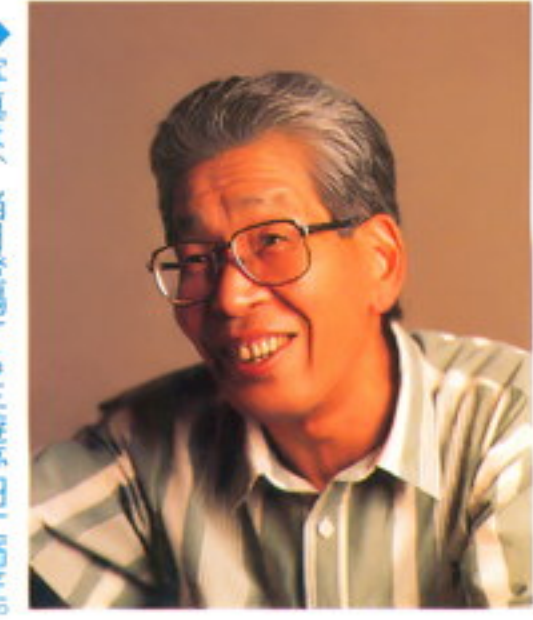
4カ所のタッチ＆トライコーナーではなんと発売前のタイトルがプレイアブルで展示！ さらに水上のメインステージでは、間欠泉のように吹き出す水しぶきをバックに、ボリショイサーカスのメンバーがループ等を使った華麗技を披露。晴天の続く福岡にデジタルサーカスの爽やかな風が届けられた。

EVENT

秋もクリスマスも、お台場で過ごそう! 東京ジョイポリスで異色イベント満載!

お台場・東京ジョイポリスでは楽しいイベントが満載。まず、11月30日の「プリクラ交換落語会」。サタマガでもおなじみの三遊亭円丈師匠や立川談之助師匠などの落語家が登場し、プリクラをお題にした落語競演会などを行う異色イベントだ。さらに、6月にも行われた「バーチャル・ウェディング」の第2弾。今回の開催日は12月25日のクリスマス。そこで、セガはこの結婚式を行うカップルを募集中。東京ジョイポリスで結婚したい人は欄外を見て応募しよう。

お台場・東京ジョイポリスのマルチステージでは、今後もさまざまなイベントがいっぱい。楽しみにしよう。

➡写真は、当日登場する三遊亭円丈師匠。
⬆1回目は6月に行われ、来場者の祝福を受けたのがセガの社員という中園さん夫婦。

「ヴァーチャル・ウェディング」応募要領■ハガキもしくは封書にてカップルで写っている写真（プリクラシール可）を添付し、代表者の住所・氏名・年齢・性別・電話番号と志望の動機・PRを明記のうえ、〒144　東京都大田区東糀谷2-12-14　㈱セガ・エンタープライゼス　本社3号館　AMプロモーション部　バーチャル・ウェディング係まで。締め切りは12月5日必着。

未発売のタイトルをプレイ

会場では「キング・オブ・ファイター'97」の参考出展や、「ソニックR」「R？MJ The MYSTERY HOSPITAL」のゲーム大会も行われ、思う存分フリープレイを楽しめた。また、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」のサターン移植も発表！ サーカスでサターンを先取りだね。

ソニックR ゲーム大会

「ソニックR」ゲーム大会では、こんな小さい女の子も参加。たとえゴールできなくても、参加することに意義がある（クオカードももらえるし）。

THE HOUSE OF THE DEAD サターン移植

アーケード版で大人気のホラーシューティングゲーム「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」のサターン移植が決定！ 会場ではゲームの様子をムービーで紹介。

今週のデジタルサーカスは？

大阪 ATC ITM棟 セントラルアトリウム

11月8・9日

大阪会場は、さまざまな施設が隣接するATC。中でも会場となるITM（インターナショナル・トレードマート）棟はATCの中核施設に当たる。今回も存分に遊べそうだ。

ITM棟は衣・住・遊の分野で構成された世界最大規模の国際卸売マートだ。なお、開催時間は8日は午後1時～午後6時、9日は午前10時～午後6時。

住所：大阪市住之江区南港北2-1-10
アクセス：地下鉄四つ橋線「住之江公園駅」からニュートラム「中ふ頭駅」下車で徒歩10分。

デジタルサーカス'97でセガ パートナーズになれる

本誌Vol.35でも大々的にお伝えした、サターンオフィシャルファンクラブ「セガ パートナーズ」。実は、デジタルサーカスの会場でも「セガ パートナーズ」に入会できる。申し込み用紙の到着を待ちきれない人も会場に行けば、即会員になれるわけだ。応募するとぴかぴか光るオリジナルバッチがもらえるよ。

仲良く「セガ パートナーズ」に入会するカップルを発見！ 必要事項を書いてお金を払えば、面倒な手続きは一切なし。

NEWS 「センチ」を待ちきれないあなた!! まずは、これで楽しみを増そう

「センチ」ファンに朗報が2つ。まず、1つ目は好評発売中のドラマCDの第2弾、「センチメンタルグラフティⅡ～あの日のままの君でいて…②～」が11月19日に発売されること。2つ目は「うさぎ組」が来年1月にトークショー「ANIMAX 98 WINTER」を行うことだ。発売までの楽しみがまた増えたね!!

ANIMAX 98 WINTER

会場：福岡サンパレス
日時：'98年1月11日（日）12：30 START
料金：前売り1,500円（税別）、当日2,000円（税別）
全国のチケットぴあで好評発売中！
問い合わせ：AM97（98）事務局
TEL092-713-6175

NEWS またまた嬉しいプレゼント！ 3社3機種の携帯電話を50名に

前号に続き、今号でも携帯電話をプレゼント。今回は本体、標準セット、契約事務手数料、送料すべてが無料（月々の基本料金と通話料のみ当選者負担）で、IDO、TUKA、J-PHONEの最新機種を50名のサタマガ読者にお届けする。当選者には契約書が送付され、ただ未成年者は契約時に保護者の承諾が必要で、TUKAのみ保護者の承諾があっても18歳未満は契約不可となる。希望者は欄外を見て急げ。

IDO 501G

J-PHONE DP-221

TUKA TH271

応募できるのは契約後6カ月以上使用できる方に限る（新規契約者のみが対象）。また、応募は1人1通まで。応募者が50名を超えた場合は抽選となる。

セガ、家庭用テレビゲーム関連の流通強化！■10月30日、セガサターン関連商品の流通を一手に担うセガ・ユナイテッドと、家庭用テレビゲーム機の大手卸売業者であるムーミンの両社は'98年10月1日に合併し、「セガ・ムーミン（仮称）」となることが明らかになった（対等合併だが、存続会社はムーミン）。もともと販売・流通の分野において協力関係にあった両社の合併により、流通コストの最適化や直販体制の強化など流通面でさまざまなメリットが表れそうだ。この動きは「次世代機に向けての布石」という見方もあり、今後の動向からも目が離せない。

NEWS

君の知らない世界がある 文庫に登場「ラングリッサーⅣ」

うるし原智志氏による秀逸なキャラクターデザインと、高いゲーム性が人気のシミュレーションRPG、「ラングリッサーⅣ」。その壮大なる世界を完全ノベライズ化した、「ラングリッサーⅣ」(580円)が角川書店より発売された。エルサリア大陸の命運を握る1人の若者、ランディウス。彼を中心に歯車は徐々に動き出していく！ ゲームでは語られることのなかった「ラング」が今ここに!!

著者はおなじみの紙井中氏。全国の書店で好評発売中だ。

EVENT

満足度100%、間違いなし！ やります「同窓会」イベント!!

KSSは「OVA同窓会　制作記念イベント」を、11月30日(日)の午後2時より横浜・ソフトガレージ港南台店で行う。参加希望者は往復ハガキの往信に、住所・氏名・年齢・電話番号を、またソフトガレージミーティングカードを持っている人はナンバー、返信表面には郵便番号・住所・氏名を記入し、右記のあて先まで。声優さん達と楽しい"ヒトトキ"を過ごそう!!

〒234　横浜市港南区港南台8-34-2　ソフトガレージ港南台店「11/30同窓会イベント」係。11月18日必着（応募者多数の場合は抽選）。

NEWS

優勝すれば、オーストラリア旅行へ「Formula GRAND PRIX」コンテスト開催

11月13日発売の「Formula GRAND PRIX」の発売を記念し「開幕戦チケットをGETしよう！ コンテスト」が開催される。コンテストはデザインを競うカラーエディット部門とタイムを競うタイムアタック部門の2つが行われ、それぞれの部門優勝者は「'98年オーストラリアGP観戦ツアー」にペアで招待される。君もオーストラリアに行こう！

応募要項

応募方法：商品に同梱されているアンケートハガキと、コンテスト内容が写った画面写真を同封し、下記あて先に郵送（※両部門へ同時応募も可能）。
応 募 先：〒150　東京都渋谷区神宮前5-46-4　株式会社ココナッツジャパンエンターテインメント「開幕戦チケット」コンテスト係
応募締切：'98年2月10日（当日消印有効）

PRESENT

だからみんな、応募すればいいのに… 特製ポスタープレゼント!!

全長約30cmの特大サイズだ。あるゆる魅力が凝縮された、まさに究極の"エヴァ"。これはゼッタイ買い！

バンダイは、"新世紀エヴァンゲリオン" プラモデルシリーズの集大成として、今までにない繊細さと圧倒的な迫力を持つ、全身大型可動模型「究極版エヴァンゲリオン初号機（仮称）」(価格10,000円)を12月に発売する。今回、この発売を記念し、特製オリジナルポスター（非売品）をサタマガ読者5名にドーンとプレゼント!! 今回もサービス、サービス。

EVENT

「MMV」を手がけるマーベラスが深夜のクラブイベントを開催！

マーベラス エンターテイメントが、11月8日、東京・新宿のリキッドルームで深夜24:00からスタートするクラブイベントを開催。ここではCD「CLUB SEGA」(2,940円)発売記念パーティも行われ、有名DJが集結。さらに会場では11月27日発売の「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」のフリープレイも楽しめる。チケットは、前売り2,000円、当日2,500円。

セガのゲームミュージックレーベル「MMV」はすでに3タイトルをリリース。

TOPICS

冬はやっぱりスキー ソニックのJTBで行こう！

最近、街中でソニックをよく見かけませんか？ というのも、大手旅行代理店JTBの今年の冬のマスコットとしてソニックが起用されているのだ。スキーやスノーボードの板を履いたオリジナルのソニックが、雪山に行きたいというみんなを元気に引率してくれるってわけだ。セガ&ソニックのファンの方、今度ぜひパンフレットを探してみて！

今回配布されているパンフレットは3種類。元気いっぱいのソニック達が暴れてる!?

ドコモの電話で新たなミステリーが……■NTTドコモは「薫くんの殺人電話相談室」（全4話）というミステリーダイヤルサービスを'98年2月8日まで展開中。聴視者はドコモの携帯電話で「#9336」にアクセスし、主人公・栗木薫くんが与えてくれたヒントを頼りに、真犯人を推理していくことになる。もちろん、正解者には抽選で豪華なプレゼントも用意されている。通話料のみで推理クイズが楽しめちゃうわけだ。そこで今回、このサービスのスタートを記念し、ドコモからオリジナルイヤホンマイクを10名にプレゼントする。ハガキに次ページの欄外必要事項と携帯電話の番号を明記し、〒100-91 東京都中郵便局私書箱1733号「ドコモのミステリーダイヤル」プレゼント セガサターンマガジン係まで。締め切りは11月30日必着。

NEWS 「ROOMMATE」のラジオドラマ登場 ラジオでも涼子ちゃんに会える！

先日、ドラマのアフレコ収録が行われ、おなじみの出演者が大集合した。

10月からラジオ番組「電撃大賞～ROOMMATE～」（文化放送＜土曜・26：00～26：30＞、ラジオ大阪＜日曜・26:00～26:30＞）の番組内でラジオドラマ「涼子の学園生活」（全13話）を放送中だ。今回のストーリーはゲームシリーズの続編に当たり、ヒロイン・井上涼子（藤野とも子）と山本正弘（林延年）の学園ラブコメディ。このドラマとヒロインを演じる藤野とも子の歌が収録されたドラマCDも12月21日と、'98年1月21日に発売されるので、こちらも要注目。

NEWS コナミがもっと身近になった！ 直営ショップ「こなみるく」開店

記念すべき開店第1号の来店者は男性。早々と並んだ甲斐もあり、記念品なども贈呈され、大喜びだった。

10月26日、コナミ直営ゲームセンターであるビガロ新宿店の3階に、ときめきメモリアルグッズや各種キャラクターグッズが販売される、CPショップ「こなみるく」がオープンした。今後はこの店でしか手に入らないようなコナミ関連グッズが販売されたり、各種イベントも開催される予定だ。開店のテープカット後に行われたイベントではコナミCP事業部の霜出氏による挨拶や「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま勝ち抜き戦」なども催され、大いに盛り上がった。

CD SELECTION

Never Gonna Miss You
吉沢梨絵 Duet with KADOMATSU.T
エイベックス／1,020円

発売中

「VOCALAND」のプロデューサーとしても有名な角松敏生が、メンバーの吉沢梨絵とデュエット。ソロデビューも近い彼女の魅力がいっぱいだ。

愛されるより 愛したい
KinKi Kids
ジャニーズ・エンタテイメント／1,000円

11・12発売

本人達が主演するドラマ「ぼくらの勇気～未満都市～」の主題歌が2ndシングルとしてリリース。覚えやすいサビとメロディラインがいいよね。

Windy
佐藤聖子
フォーライフレコード/1,020円

発売中

彼女の歌声が、失恋を励ます歌詞に乗せて、味わい深いポップス曲をさらに彩る。C/Wはアルバムカットの曲をクリスマスアレンジした曲だ。

南国
La'cryma Christi
ポリドール／1,020円

発売中

絡み合うギターとベース、ハイトーンボイス、軽快なドラムが心地いい楽曲は、彼らの幅広い音楽性を表現。冬のライブツアーも見逃せない。

一人じゃないよ
森口博子
キングレコード／1,020円

11・12発売

広瀬香美作曲の新曲。本人主演のドラマ「さしすせそ!?」の主題歌。大切な人を励ます曲からは、彼女の明るさと優しさがダイレクトに伝わってくる。

MOON CHILD
Hallelujah in the snow
エイベックス／1,020円

発売中

最近、目覚しい躍進を遂げている彼ら。2ndアルバムに向けての先行シングルはサッポロ「冬物語」CFソング。冬に向けて贈るバラード。

Private eyes
MY LITTLE LOVER
トイズファクトリー／1,223円

11・12発売

'97年の3部作シングルの最後に当たるこの曲は、テクノサウンドに艶かしく響くAKKOのボイスが聴きどころ。C/Wの2曲も大注目のマキシ・シングル。

聖き彼の人
EPO
キティエンタープライズ／1,223円

発売中

アレンジ曲を含む4曲から構成された冬に向けての本作。民族音楽のようで、透き通っていて、それでいて温かさを大切にした、心に染みいる作品。

"SING OR DIE"
DREAMS COME TRUE
東芝EMI／3,059円

11・15発売

大ヒットしたベストアルバムのリリースからほどなくして発売の本作は、ドリカムらしさと、常に新しいことに挑戦していく姿勢が感性を楽しませてくれる1枚。

WANT YOU
No! Galers
エイベックス／3,059円

11・7発売

久保こーじプロデュースのバンドの2ndアルバムが発売。グルーヴィーなサウンドが心地よいラブソングが12曲収録、初回分にはボーナストラックも。

Li-La
高橋洋子
キティエンタープライズ/3,059円

発売中

「新世紀エヴァンゲリオン」への賛歌、というキャッチどおり、透明なイメージと歌声が溢れんばかりに詰まったアルバム。ご存じの曲もニューアレンジ収録だ。

決定版!! ウルトラマンシリーズ全曲集'98
ユーメックス／2,039円

11・12発売

30年以上にわたる"ウルトラマンシリーズ"の歴史がここに!! 歴代のシリーズの主題歌、挿入歌のすべてが収録されている。しかもお値打ち価格とは嬉しい！

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「LANDMARK（プレゼント商品名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは11月20日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

SEGA SATURN MAGAZINE

サターン周辺のデータはコレでチェック！

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN NEW SOFT SALES! SHOP DATA TOP 15 ソフト売上げ

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は？

今週は試合会場前で先行販売もされた「全日本プロレス FEATURING VIRTUA」が順調にセールス中。早くもリピートが出ているそうだから、初回20万本もすぐはけそう？　まだまだ元気！

1位 NEW SOFT 全日本プロレス FEATURING VIRTUA

セガ／'97年10月23日発売／5,800円／格闘ACT

推定週間販売本数 7万7810本

推定累計本数 7万7810本

馬場率いる全日が、ついに登場だ！　対戦格闘ファンのみならず、プロレスファンも納得のデキだぞ!!

2位 前回2位 スーパーロボット大戦F

バンプレスト／'97年9月25日発売／6,800円／S・RPG

推定週間販売本数 1万7693本

推定累計本数 43万0506本

攻略本片手に作戦を練るか、何も見ずに攻略するか。作戦は千差万別。好調な販売で50万本突破なるか!?

3位 前回1位 デッド オア アライブ

テクモ／'97年10月9日発売／5,800円／対戦格闘

推定週間販売本数 1万6201本

推定累計本数 11万9503本

なめらかな動きは胸のゆれだけじゃない!!　アーケードから大幅変更の技モーションをプレイして実感せよ。

4位 前回6位 桃太郎道中記

ハドソン／'97年9月25日発売／6,800円／TAB

推定週間販売本数 7644本

推定累計本数 10万5678本

ランダムに飛ばされる落とし穴。これで自分の運を試してみるのも一興かな？

5位 NEW SOFT 銀河英雄伝説 PLUS

徳間書店／'97年10月23日発売／5,800円／SLG

推定週間販売本数 7518本

推定累計本数 7518本

音声やミニシナリオなどが加わり大幅バージョンアップ。その作り込みが心憎いね。

6位 前回4位 プロ野球 グレイテストナイン'97 メークミラクル

セガ／'97年9月25日発売／5,800円／SPT

推定週間販売本数 5898本

推定累計本数 6万8670本

"落ちる球"など特徴付けて作成するオリジナル選手。活躍する選手を作りたいよね。

7位 前回7位 新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ

セガ／'97年9月25日発売／4,800円／ETC

推定週間販売本数 4582本

推定累計本数 9万7008本

集めたカードは編集機能で好きなものだけを選んで連続再生。じっくりと堪能！

8位 前回8位 ストリートファイターコレクション

カプコン／'97年9月18日発売／5,800円（CD2枚組）／対戦格闘

推定週間販売本数 4126本

推定累計本数 8万7236本

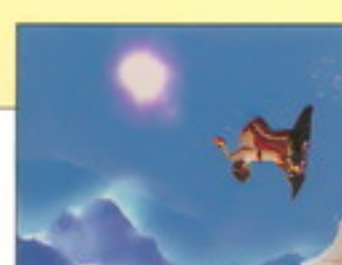
隠しキャラのキャミィはX-MEN VS.版とは戦法が違うぞ。その実力を試してみた？

9位 NEW SOFT スティープ・スロープ・スダイダーズ

パックインソフト／'97年10月23日発売／5,800円／SPT

推定週間販売本数 4050本

推定累計本数 4050本

用意された7つのステージを滑り込め！　コースを覚えたらトリックを決めろ!!

10位 前回5位 きゃんきゃんバニー・エクストラ

キッド／'97年10月2日発売／6,800円／ADV（18歳以上推奨）

推定週間販売本数 4025本

推定累計本数 4万5674本

出会いのスポットを押さえたら後はチャンスをつかむだけ。運命の時を待とう。

順位	前回	タイトル	発売元／発売日／価格／ジャンル	週間本数	推定累計本数
11位	3位	Tactical Fighter	メディアリング／'97年10月16日発売／6,800円／SLG	3620本	1万1794本
12位	10位	ゼルドナーシルト	セガ／'97年9月25日発売／6,800円／S・RPG（マウス、タップ、FDD対応）	3063本	2万4148本
13位	11位	DEZA2（デザエモン2）	アテナ／'97年10月9日発売／5,800円／ETC	2708本	1万4182本
14位	12位	DESIRE（デザイア）	イマディオ／'97年9月11日発売／6,800円（CD2枚組）／ADV（18歳以上推奨）	2683本	12万3675本
15位	13位	全国制服美少女グランプリ ファインドラブ	ダイキ／'97年10月2日発売／4,800円／PUZ（18歳以上推奨）	2405本	1万8427本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は10月20日～10月26日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP 20

移植希望

セガサターンの移植モノと言えば、ST-V基板からの移植がよくあるパターンだけど、その逆のパターンも結構あるのだ。「花組対戦コラムス」に続き、最近話題の作品もありそう？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス Microsoft® Windows®95	220
2	2	Dの食卓2	ワープ 機種未定	123
3	3	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	116
4	6	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	116
5	11	ストリートファイターⅢ	カプコン ビデオゲーム	101
6	14	サガ・フロンティア	スクウェア プレイステーション	91
7	5	ポケットファイター	カプコン ビデオゲーム	88
8	8	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	86
9	10	ブレス オブ ファイアⅢ	カプコン プレイステーション	85
10	4	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	82
11	13	TO HEART	リーフ Microsoft® Windows®95	69
12	27	Piaキャロットへようこそ!!	カクテル・ソフト Microsoft® Windows®95	66
13	7	スーパーロボット大戦外伝 魔装機神	バンプレスト SFC	63
14	16	スカッドレースPLUS	セガ ビデオゲーム	60
15	19	テイルズオブファンタジア	ナムコ SFC	53
16	15	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	53
17	25	フロントミッションシリーズ	スクウェア プレイステーション他	48
18	12	電車でGO!	タイトー ビデオゲーム	47
19	18	ラングリッサー1&2	メサイヤ メガドライブ他	44
20	20	Gダライアスシリーズ	タイトー ビデオゲーム	38

23 ストライカーズ1945Ⅱ

実現度 ?%

人気シューティングの最新作。難易度が高めなだけにじっくりプレイしたいね。可能性は？

29 トゥームレイダー2

実現度 ?%

前作を凌ぐステージの数々。壁を登る新アクションも加わりチャレンジしてみたいよね。

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

SHOP DATA TOP 15

ビデオゲーム

今年は充電の年と公言していたセガAM2研。そろそろ何か新しい動きがありそうで、ちょっと期待しててていいかもね。鈴木裕氏の最新作は……？ 今回の特別対談は要チェック？

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3 tb	セガ	53696
2	3	バーチャストライカー2	セガ	12992
3	2	鉄拳3	ナムコ	12210
4	4	ヴァンパイア セイヴァー2	カプコン	8014
5	5	電脳戦機バーチャロン	セガ	6459
6	9	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	3263
7	10	マーヴルスーパーヒーローズ VS. ストリートファイター	カプコン	3250
8	6	ポケットファイター	カプコン	3160
9	11	スカッドレース PLUS	セガ	3069
10	8	ロスト・ワールド	セガ	3049
11	7	ファイナルハロン	ナムコ	2959
12	10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	2765
13	13	トップスケーター	セガ	2761
14	14	ル・マン24	セガ	2177
15	16	電車でGO!	タイトー	1185

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

2位 前回3位 **バーチャストライカー2**

セガ／稼働中／MODEL3基板／サッカーゲーム

三船氏もビックリの隠しチーム発覚!

「バーチャストライカーズカップ'97」決勝大会も大盛況のうちに終了したけれど、じつは決勝終了後、とんでもない隠しチームが大公開されたのだ。その名も、これからの季節に合わせ、「雪」をイメージした "YUKI-CHAN" チームだ。女の子にもウケそうなこのチーム。詳しくはP.178へ。

OTHER GAMES!

6 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

サターン移植も決定し、インカムも絶好調。分岐を極めろ！

7 マーヴルスーパーヒーローズ VS. ストリートファイター

アーマー・スパイダーマンなど隠しキャラ登場。もう使った？

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

USER DATA TOP 30 期待の新作

発売日が近づいてきたからかなんと、今週は「グランディア」が「サクラ大戦2」を抜いて、期待度1位に復活。やっぱり年末はRPGだよね。発売日までカウントダウン!

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回2位 グランディア

ゲーム アーツ/12月18日発売予定/7,800円(CD-ROM2枚組)/RPG

451 POINTS

開発進行度 95%

新情報入手!

P98からの記事ではTVCM情報を放映前に大公開! 予約キャンペーンも始まって発売まであとわずか。期待が膨らむよね。攻略記事もお届けする予定なので楽しみに待つべし。

2位 前回1位 サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜

セガ/'98年新春発売予定/価格未定/ドラマチックアドベンチャー

406 POINTS

開発進行度 ?%

情報はしばし待て!

来週はいよいよファン待望の「蒸気ラジヲショウ」が発売になるね。詳しくはP27からの特報を読もう!「2」の新情報はしばし待て!! それまではOVAに注目!

3位 前回3位 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

エルフ/12月4日発売/7,800円(CD-ROM3枚組)/マルチストーリーシステムA.D.M.S(18歳以上推奨、マウス対応)

288 POINTS

開発進行度 99%

攻略スタート!

開発が無事終了し、発売日を待つばかりの「YU-NO」。ROMを試すにつけ、その中に詰まった膨大なメッセージ量に改めて驚かされる。ヒロインの1人、みおの攻略はP32から!

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

17位 前回26位 ソニック R

セガ/12月4日発売/5,800円/RAC(マルコン対応)

137 POINTS

開発進行度 ?%

新コースとアイテムが判明!

とにかくみんなで楽しくプレイできそうなゲーム「ソニックR」。今週は、新しいコースの全貌と、各種アイテムの効果もP.24で公開。期待せよ!

46位 前回46位 COTTOn2

サクセス/12月18日発売/5,800円/SHT

61 POINTS

開発進行度 100%

長らくお待たせ!?

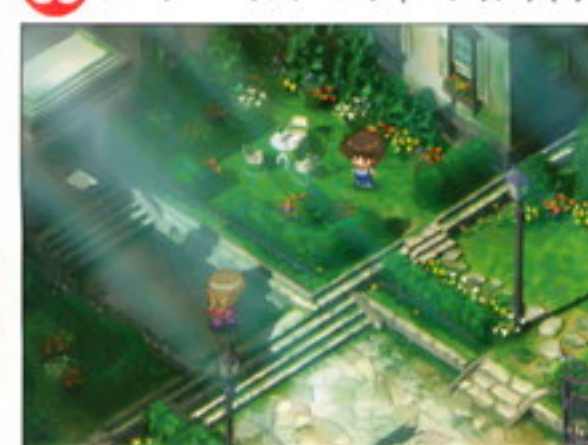
アーケード版の完全移植はもちろん、オリジナルモードも期待の的かな? 難易度は高いけど、シューターの魂に火をつけるのは間違いないぞ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	スーパーロボット大戦F〜完結編〜	バンプレスト/今冬予定	252
5	7	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン/発売日未定	249
6	5	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル/'98年1月22日	241
7	6	バーチャファイター3	セガ/発売日未定	239
8	8	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン/11月27日	234
9	13	AZEL —パンツァードラグーンRPG—	セガ/'98年1月29日	210
10	10	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス/11月13日	197
11	15	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK/来春予定	180
12	14	シャイニング・フォースIII 王都の巨神	セガ/12月11日	174
13	11	慟哭 そして…	データイースト/'98年2月予定	156
14	16	バイオハザード2	カプコン/発売日未定	152
15	12	バーニング レンジャー	セガ/今冬予定	148
16	9	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ/'98年2月予定	147
17	26	ソニック R	セガ/12月4日	137
18	18	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	セガ/11月13日	135
19	21	フレンズ〜青春の輝き〜	NECインターチャネル/発売日未定	124
20	25	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン/発売日未定	122
21	17	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店・ゲームアーツ/発売日未定	121
22	19	スレイヤーズろいやる2(仮)	角川書店・ESP/発売日未定	115
22	30	マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士〜	イマディオ/12月11日	115
24	19	SDガンダム GCENTURY S(仮)	バンダイ/'98年1月予定	113
25	22	プリンセスクラウン	アトラス/12月11日	108
26	23	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	セガ/11月20日	104
26	29	バロック	スティング/'97年内予定	104
28	24	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	セガ/11月27日	102
29	35	貞本義行 イラストレーションズ	ガイナックス/11月27日	100
30	31	仙窟活龍大戦 カオスシード	ネバーランドカンパニー/12月4日	96

OTHER CHECK! COMING SOON!!

32 街

チュンソフト最新作は品質保証モノ。巻頭の対談を見逃すな!

36 スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア

発表以来気になる、恋愛要素。もう少しでお伝えできるかも。

※上のデータのポイントは11月7日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

読者参加型企画 SEGA SATURN

セガサターン

週刊 読者レース Vol.75

ALL SOFT READERS CHECK!

発売ずみの全サターンソフトを読者のみんなからの投票でリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は沈静化と混乱の渦巻く(?)上位陣に、意外なソフトも急浮上。上位下位とも、まだまだ見逃せないぞ。

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今週の締め切りは11月13日当日消印有効です)

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンA 11月7日現在発売済みサターンソフト総本数:680本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切り捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	デッド オア アライブ〈通常版／限定版〉	ACT	9.6938
2	新	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer.9.7～	ETC	9.6
3	2	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.4987
4	8	怒首領蜂(ドドンパチ)	SHT	9.4268
5	3	EVE burst error(18歳以上推奨)	ADV	9.3901
6	4	シルエット ミラージュ	ACT	9.3883
7	11	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.3818
8	7	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.3765
9	9	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック〉	SHT	9.3709
10	5	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3708
11	6	サクラ大戦(ソフト単品／特別限定版)	ADV	9.369
12	19	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	9.35
13	10	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	9.3333
14	12	下級生(18歳以上推奨)	ADV	9.2688
15	14	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2622
16	13	バーチャファイター2	ACT	9.2582
17	15	ポリスノーツ	ADV	9.252
18	16	アイドル雀士スーチーパイII(X指定)	TAB	9.2443
19	17	NiGHTS(ナイツ)	ACT	9.2426
20	20	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2317
21	18	DESIRE(デザイア)(18歳以上推奨)	ADV	9.2249
22	21	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.2145
23	22	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.2055
24	23	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET(モデム専用)	ACT	9.1975
25	25	だいな♥あいらん	ADV	9.1768
26	38	アルバムクラブ～胸キュンセントポーリア女学院～	ETC	9.1666
27	26	セガラリー・チャンピオンシップ プラス(X BAND対応)	RAC	9.1631
28	29	マジカルドロップIII～とれたて増刊号！～	PUZ	9.1442
29	32	悠久幻想曲	RPG	9.1433
30	24	西暦1999 ファラオの復活(18歳以上推奨)	ACT	9.1409
31	27	レイヤーセクション	SHT	9.136
32	28	ラングリッサーIV〈レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ〉	SLG	9.1343
33	30	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1309
34	33	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.1283
35	31	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.1231
36	34	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1086
37	37	BULK SLASH	SHT	9.0899
38	35	花組対戦コラムス	PUZ	9.0698
39	36	同級生2(18歳以上推奨)	SLG	9.0553
40	40	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0297
41	39	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	9.0228
42	41	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	9.0176
43	42	バーチャファイター	ACT	9.017
44	44	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0067
45	45	ストリートファイターZERO2	ACT	9.0019
46	48	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9981
47	43	バイオハザード	ADV	8.9941
48	46	TOMB RAIDERS(トゥームレイダース)	A•ADV	8.9937
49	50	タクティクス オウガ	RPG	8.99
50	51	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.9897
51	47	ソニックジャム	ACT	8.989
52	49	エターナルメロディ	SLG	8.985
53	54	きゃんきゃんバニー・プルミエール2(18歳以上推奨)	ADV	8.9672
54	53	バーチャコップ	SHT	8.9667
55	56	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9626
56	55	プリンセスメーカー2	SLG	8.9595
57	57	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9554
58	93	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.95
59	58	ダライアス外伝	SHT	8.9387
60	59	Christmas NiGHTS(クリスマスナイツ)冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9345
61	61	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.9343
62	64	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.9285
63	62	FIGHTERS MEGAMIX(ファイターズ メガミックス)	ACT	8.9268
64	63	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.92
65	65	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8788
66	52	ストリートファイターコレクション	ACT	8.875
67	60	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.874
68	66	戦国ブレード	SHT	8.8685
69	67	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.855
70	68	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8541
71	69	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8439
72	73	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.8289
73	76	マリカ～真実の世界～	RPG	8.8271
74	79	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.8241
75	71	バーチャル競艇	SPT	8.8235
76	72	三國志V	SLG	8.8178
77	70	桃太郎道中記	TAB	8.8
78	74	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.8
79	77	パンツァードラグーン	SHT	8.7703
80	80	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	8.7692
81	82	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7686
82	81	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック〉	ACT	8.7652
83	83	バーチャコップ2	SHT	8.7621
84	75	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－〈通常版／超限定版〉	ACT	8.7601
85	85	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.7563
86	84	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.7502
87	86	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.7452
88	87	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.7446
89	88	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.732
90	89	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.7217
91	102	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.7169
92	92	シーバス・フィッシング2	SLG	8.7142
93	91	信長の野望・天翔記	SLG	8.7084
94	90	ストライカーズ1945	SHT	8.7065
95	94	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.6949
96	78	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.6923
97	101	黒の断章(18歳以上推奨)	ADV	8.6842
98	97	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6815
99	98	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6799
100	96	同級生if(18歳以上推奨)	ADV	8.6782
101	99	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.6763
102	100	サターンミュージックスクール〈通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.6744
103	95	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.6733
104	103	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.6653
105	104	天地無用！ 連鎖必要	PUZ	8.6627
106	105	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.6488
107	106	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.6423
108	113	大航海時代II	SLG+RPG	8.6296
109	107	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.6219
110	108	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.6213
111	110	メタルブラック	SHT	8.6171
112	109	ラングリッサーIII(スペシャルパッケージ)	SLG&RPG	8.6159
113	111	デイトナUSA	RAC	8.6115
114	114	ハイパーデュエル	SHT	8.6093
115	115	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5938
116	117	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.5874
117	119	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.585
118	118	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.5833
119	120	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.5697
120	121	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5639
121	123	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.5625
122	122	ドラゴンフォース	SLG	8.5614
123	126	紫炎龍	SHT	8.5609
124	116	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.5527
125	124	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.5462
126	128	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5443
127	127	mr.BONES(コンビニ専売)	ACT	8.5299
128	125	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.5191
129	130	THE UNSOLVED(ジアンソルブド)(18歳以上推奨)	ADV	8.5161
130	132	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.5112
131	112	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5
132	133	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.4991
133	131	ストリートファイターZERO	ACT	8.4938
134	134	エネミー・ゼロ	MOV	8.4852
135	135	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4812
136	136	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4754
137	151	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	8.4736
138	137	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4645
139	129	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.4615
140	138	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4589
141	139	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.456
142	140	パズルボブル3	PUZ	8.4444
143	141	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4412
144	142	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.4375
145	171	モンスタースライダー	PUZ	8.4285
146	143	世界の車窓から[I]スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.4262
147	145	デカスリート	SPT	8.4253
148	144	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4184
149	146	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.4077
150	147	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4022
151	148	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3945
152	242	全国制服少女グランプリ ファインドラブ(18歳以上推奨)	PUZ	8.3918
153	155	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.3902
154	152	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.3877
155	153	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	8.3846
156	154	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3834
157	149	VIRUS(ウイルス)	ADV	8.3813
158	158	アンジェリークSpecial	SLG	8.3793
159	159	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ(限定販売)	ETC	8.3705
160	156	重装機兵レイノス2	ACT	8.3689
161	150	バトルバ	RAC	8.3628
162	157	BATSUGUN	SHT	8.3628
163	160	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.3607
164	161	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.3589
165	163	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.3478
166	166	コマンド&コンカー	SLG	8.3448
167	170	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.3432
168	165	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3378
169	164	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.3333
170	162	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.33
171	168	グレイテストナイン'96	SPT	8.3168
172	172	太平洋の嵐 疾風の轍轤〈通常版／初回プレミアムボックス〉	SLG	8.3055
173	173	LULU	ETC	8.305
174	167	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版／限定版〉	SLG	8.3046
175	189	古伝降霊術 百物語	ETC	8.3
176	174	パズルボブル2X	PUZ	8.2987
177	176	ディスクワールド	ADV	8.2857
178	175	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.2847
179	177	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2779
180	169	DX人生ゲームII	TAB	8.2692
181	179	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.2666
182	180	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2504
183	181	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2489
184	178	ラストブロンクス	ACT	8.2452
185	185	Wizards' Harmony	SLG	8.2441
186	187	スレイヤーズろいやる	RPG	8.2421
187	182	太閤立志伝II	SLG	8.2401
188	183	スナッチャー	ADV	8.2401
189	184	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.238
190	186	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2321
191	188	機動戦士ガンダム	SHT	8.2244
192	190	マジカルドロップ2	PUZ	8.2142
193	191	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2142
194	192	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	ADV	8.2113
195	201	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～(X指定)	TAB	8.1881
196	194	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.1823
197	258	羅媚斗(RABBIT)	ACT	8.1764
198	195	サターンボンバーマン	ACT	8.1743
199	196	バーチャファイターキッズ	ACT	8.1712
200	197	ガンバード	SHT	8.1681
201	198	対局将棋 極II	TAB	8.1538
202	199	南方珀堂登場	ADV	8.1538
203	200	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.1538
204	203	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.1538
205	新	デザエモン2 (DEZA 2)	ETC	8.1533
206	211	提督の決断III	SLG	8.15
207	202	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1479
208	204	ダイナマイト刑事	ACT	8.1428
209	205	三國志英傑伝	SLG	8.1298
210	207	将棋まつり	TAB	8.1219
211	206	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.1212

オッズ表サターンA寸評

元のサヤに修復傾向の上位陣 穴馬は「デジピン」と「森高千里」

先週、9.8072という圧倒的なオッズで初登場1位を果たした「デッド オア アライブ」。今週は、ややオッズを落としつつも、1位をキープ。「怒首領蜂」「EVE」「シルミラ」など、元の順位に復元気味の模様だ。「デジピン」新バージョンと「森高」は要注意だぞ？

今週も手堅く1位をキープ。「デッド オア アライブ」。

マニアの圧倒的な支持で高オッズ。「デジピンVer9.7」。

【りにゅーある……？】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!　読者レースがちょっぴりスリムに！コンパクト。しかも容量同じっ!!」「はいはい。ワシもメガドライブ時代に読者レース5年間やったけど、こんなに多いランクインソフトと連載回数は未経験じゃったでな。まあ、こんなとこでどうかと。あと、今週は表裏一体データバンクもあるから。便利さ2倍。うんうん」「推奨名馬には、聖飢魔IIきってのゲーマー・ライデン湯沢氏も登場。これも新しい展開ですね」「むぅ……今度は悪魔じゃなくて、女の子も……」「たいちょう……。お約束のオチはやめましょう」「うー……」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
212	209	ファンタステップ	ADV	8.1176
213	208	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.1153
214	210	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.1079
215	213	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	8.1031
216	212	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.1026
217	214	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.1023
218	215	2度あることはサンドアール	ETC	8.1012
219	193	アースワームジム2	ACT	8.0952
220	216	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0896
221	218	ブラストウインド	SHT	8.0877
222	217	ダークセイバー	A•RPG	8.0767
223	219	優駿クラシックロード	SLG	8.0752
224	221	MYST	ADV	8.0561
225	222	ワールドシリーズベースボールⅡ	SPT	8.054
226	223	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0431
227	224	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	ACT	8.043
228	230	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	8.0222
229	225	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！核爆発5秒前～	ADV	8.0
230	226	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.9876
231	227	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	7.9867
232	228	スーパーリアル麻雀PⅥ（X指定）	TAB	7.9829
233	229	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9799
234	237	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	7.9772
235	232	プロ麻雀 極S	TAB	7.9748
236	231	F-1 Live Information	RAC	7.9735
237	233	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9696
238	234	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.9677
239	235	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9634
240	236	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9626
241	238	新テーマパーク	SLG	7.9523
242	239	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.9494
243	241	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.9148
244	243	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	7.9047
245	244	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.9
246	245	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.8928
247	247	The Tower	SLG	7.8864
248	240	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.8833
249	248	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.862
250	新	Tactics Formula	TAB	7.8571
251	263	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.845
252	254	バップ・ブリーダー	SLG	7.8394
253	250	プラドルDISK Vol.4 黒田美礼	ETC	7.8333
254	249	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.8269
255	257	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	7.8242
256	220	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	7.8181
257	251	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8169
258	253	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8082
259	255	三國志Ⅳ	SLG	7.8068
260	246	エーベルージュ	SLG	7.8
261	278	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	7.8
262	256	大運動会	SLG	7.7964
263	259	GAME WARE VOL.4	ETC	7.7848
264	260	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.7826
265	261	提督の決断Ⅱ	SLG	7.7804
266	264	ウイニングポスト2	SLG	7.7664
267	265	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.7662
268	266	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7641
269	267	麻雀大会ⅡSpecial	TAB	7.7619
270	270	DX人生ゲーム	TAB	7.7591
271	268	ビクトリーゴール	SPT	7.7578
272	271	天城紫苑（18歳以上推奨）	ADV	7.75
273	269	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.7494
274	272	Dの食卓	ADV	7.7142
275	276	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.7142
276	252	冒険活劇モノモノ	RPG	7.7058
277	273	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7021
278	新	Tactical Fighter（タクティカルファイター）	SLG	7.7
279	275	セクシーパロディウス	SHT	7.6947
280	277	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.6866
281	279	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6822
282	274	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.6759
283	280	リグロード サーガ2	S•RPG	7.6738
284	281	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7.6666

オッズ表サターンB寸評 奇しくも並んだ似た者タイトル デキのほどはもう一歩なのか？

オッズ表Bの単独寸評も久しぶりの今回。「Zガンダム後編」が36ランクダウン、「冒険モノモノ」が24ランクダウンをしている他、大きな変動のない感じだが、一際目立つのは「Tactics」と「Tactical」の紛らわしい新着タイトル2本か。盛り上がりももう一歩。

「Tactics Fomula」は、新感覚「F1」ボードゲーム……？

ギャルが目立つ「Tactical Fighter」。オッズは伸びず。

▲新着穴馬紹介 いきなり上位に進出してきた定番大穴。買うのはコンビニか直販で。

3着 NEW SOFT デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer.9.7～

カゼ／'97・9・11
5,800円／TAB

全投票平均点	9.6
本誌の平均点	7.33

見た目は前作と変わりがないが、実際にプレイしてみれば、その微妙な違いがわかるはず。レーン途中で引っかからなくなったのが何といってもうれしいのだが、手元が狂った感じになるのが難。元が渋いゲームなので、こういった形のバージョンアップは歓迎。しかし、30億点前後とらないとネームエントリーできないのは、何とかしてほしい。（千葉県・成瀬智幸・28歳）ピンボールマニアにうれしい1本。とにかくリアルで、かつカッコイイところがたまらない。前作を買った人には、あまり変化がないように見られるかもしれないが、実は球の動きがよりリアルに仕上がっている。素人さんにはたかが球の動き……と思われるかもしれないが、これはピンボールのもっとも重要な要素の1つである。こういったコダワリのバージョンアップは大歓迎だ。また、ピンボール初心者のための配慮も忘れてはいない。詳しい用語解説集もあるので、これを機にピンボールを始めてみるのもいいかもしれない。ただ、球の速度が遅くなったような気がするのは、気のせい？（東京都・柏原聡・26歳）確かに、サターンでは最高のピンボールゲームかもしれないが、リトルウィング社の作品を越えるものを希望したい。（東京都・樫田俊樹・22歳）

○新着対抗馬紹介 2PプレイやOK横シューもOK。読み込み時間の長さととっつきはイマイチ残念？

205着 NEW SOFT デザエモン2（DEZA2）

アテナ／'97・10・9
5,800円（マウス、FDD対応）／ETC

全投票平均点	8.1533
本誌の平均点	6.66

今まで他機種に出ていたものもそうだが、操作しやすく、取っつきやすいのが良い。ただ、作成には根気が必要で、作る楽しさがないとヤル気が出てこないと思う。そのお手本となるサンプルゲームが（隠れゲームのほうは、まあまあだが）、あまり面白くないのは大きなマイナスに感じた。あと余談だが、これをきっかけにパワーメモリー同士で直接データを移動させることができるシステムをつけてほしかった。（愛知県・永島哲夫・24歳）拡大、縮小機能のおかげで立体的な演出が可能になったところがうれしい。でも、ちゃんとしたゲームを1つ作るには、非常に手間と時間がかかるので忍耐力が必要。またドットが打てなかったり、絵心がないとショボイものしかできないので、いきなりはちょっとツライかも。だが、数ある製作モノの中では、このゲームはかなり優秀であるといえる。シューティングが好きなら、一度はトライしてほしい。（東京都・渡瀬恭孝・19歳）拡縮機能やラスター、ノイズが微調整できるのが便利。音楽作成ツールの使い勝手も良く、ド素人の私にも作曲できてしまった。ただ敵の軌道が自由に設定できないために、豊富なパターンを組めないのが非常に残念だった。（埼玉県・戦神丸・22歳）

250着 NEW SOFT Tactics Formula

セガ／アキ／'97・10・9
5,800円（マルチターミナル6対応）／TAB

全投票平均点	7.8571
本誌の平均点	4.33

F1をボードゲームのように遊ぶ、というコンセプトは悪くないと思う。F1は本来、スピードだけでなく、テクニックや戦術を楽しむレースなのだと考えるとなおさら。純粋なレースゲームが苦手な人にはいいのかもしれない。しかし、肝心のゲーム本編が練り込み不足といった感じ。もっとシミュレーション的な要素が強いのかと思っていたら、ただのスゴロクになっている。それもプレイヤーが順番にコマを進めるだけのものになってしまっている。同じスゴロクでもレースのライン取りばかりでなく、マシンの性能など、F1マシンを扱っているという気分にさせてほしかった。期待していたぶん残念。（神奈川県・海部栄樹・26歳）パーティーゲームの感が強いわりに、イマイチ盛り上がりに欠ける。実況アナウンスがあったらよかったかも。（東京都・八坂伸明・23歳）

278着 NEW SOFT Tactical Fighter

メディアリング／'97・10・16
6,800円／SLG

全投票平均点	7.7
本誌の平均点	5.0

広告で述べていた「売り文句」に騙された感じ。必要以上にステータスの種類が多いうえ、トレーニングなどによる各パラメーターの上下変動が多岐にわたっているため、思うように主人公を強くできない。加えて、毎日の食事メニューの効果が明示されていないという不親切さもあって、育成の煩雑さばかりが目立ってしまっている。操作面にも大いに問題あり。キーレスポンスは悪いし、毎週のスケジュール設定も面倒。ユーザーのことを配慮しているとは、お世辞にもいえない。ギャルゲー人気にあやかって、安易に出した作品の典型だ。（千葉県・安藤充謙・24歳）メディアリングらしい、妙に凝ったところや、変なユーモアがほとんど感じられない。システムがよく似た、赤井氏の描く娘が登場する作品より、こちらが好みだと思ったらどうぞ。（北海道・岩沢正明・26歳）

300着 NEW SOFT きゃんきゃんバニー・エクストラ

キッド／'97・10・2
6,800円（18歳以上推奨）／ADV

全投票平均点	7.5854
本誌の平均点	6.33

PC98シリーズなど、古き良きパソコン時代の典型的ギャルアドベンチャーゲームが好きな人にオススメできる。しかし、そんなことを言っている自分がハマってしまったほど完成度は高い。グラフィックはキレイだし（絵柄は、好みが別れるだろうけど）、H度も満点。現在発売されているパソコンのHゲーにはかなわないものの、そのテが好きな人でも十分満足できるレベルになっている。ギャルゲーファンは必見の1本！　そうでない人でも、この作品でギャルゲーの真髄を知ることができるかも？（東京都・三浦駿一郎・23歳）この作品に最初に触れたのはビデオ作品だったが、設定がやや違うので、それぞれ同じように楽しめた。ビデオでのイチオシは香織だったけど、ゲームでは雪江（ビデオではホンのチョイ役）、両方いいのは千里ちゃん、といった感じ。ただ、攻略の難度がちと高くて、特にキャラクターが目当ての人はプレイ中白けてしまうかも。（福井県・池上清顕・27歳）前作に比べてプレイ時間が長く、少しツラかったが、全体的にはまとまった良作。（愛知県・中村靖士・22歳）見せないことで盛り上げるHシーンもいいとは思うのだが、これではR指定（15歳以上）のソフトと思われてしまうかも。（京都府・斉藤誠・23歳）

【太陽にほえろっ】「たいっちょー！たいっちょー!!たいっちょーっ!!!」「……ん？」「先週のワープの表2広告のメッセージって、なんか話題まいてますけどぉ……『128bi t かあ、ふう……』ってナニよ？　ねぇ！　なんなのぉっ！」「……ハチよ。その一般ピープル様と同じ反応はナニよ？　んん？　そのへんは、次号掲載予定の飯野氏インタビュー、必見ぢゃ」「うー、なんなんでしょうね？　アレは？　んー……」「…………人の話を聞けやっ！　コラッ」「うー。やっぱ例のヤツが……うー……」「ちっ」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
285	323	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.6666
286	283	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.6633
287	284	ぷよぷよ通	PUZ	7.6484
288	282	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.6447
289	285	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
290	286	ROBO・PIT	ACT	7.632
291	262	エリア51	SHT	7.6315
292	287	エアーマネジメント'96	SLG	7.6296
293	289	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.6204
294	290	ZORK Ⅰ	ADV	7.6071
295	291	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～(X指定)	PUZ	7.6
296	292	日灼けの想い出+姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.6
297	300	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	7.6
298	288	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.5961
299	293	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5916
300	新	きゃんきゃんバニー・エクストラ(18歳以上推奨)	ADV	7.5854
301	339	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.5833
302	294	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5777
303	295	金沢将棋	TAB	7.5652
304	296	でろ～んでろでろ	PUZ	7.56
305	297	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.55
306	298	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5454
307	299	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5435
308	301	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5391
309	302	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
310	303	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティー・ドワーフス)	ACT	7.5333
311	307	鋼鉄霊域(スティールダム)〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	7.5312
312	306	首都高バトル'97	RAC	7.5283
313	304	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5217
314	305	マンクスTT～スーパーバイク～	RAC	7.52
315	308	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.51
316	309	上海 万里の長城	PUZ	7.5087
317	310	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.5068
318	311	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.5065
319	312	エイリアン トリロジー	SHT	7.5
320	314	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.5
321	313	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4864
322	316	プリクラ大作戦	A•SHT	7.4814
323	315	リグロード サーガ	RPG	7.4793
324	317	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.4736
325	318	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4722
326	351	皇龍三國演義	SLG	7.4705
327	320	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4634
328	319	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨)	RPG	7.4613
329	321	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4567
330	322	シムシティ2000	SLG	7.4543
331	326	ウイニングポストEX	SLG	7.4503
332	325	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.4497
333	324	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.4304
334	327	ウイニングポスト ファイナル'97	SLG	7.4285
335	328	AMOK	SHT	7.4285
336	364	怪盗セイント・テール	ADV	7.4285
337	329	ブラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
338	330	RAY MAN レイマンよ!エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
339	331	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.4054
340	332	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.3913
341	333	ゴジラ～列島震撼～	SLG	7.3867
342	334	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3773
343	335	実戦 パチスロ必勝法! 3	TAB	7.375
344	336	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.3721
345	337	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3663
346	340	疾風魔法大作戦	SHT	7.3548
347	341	ゲックス	ACT	7.3529
348	352	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.3508
349	343	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.3468
350	344	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3349
351	345	ブラドルDISK Vol.1 木下優	ETC	7.3333
352	360	昇龍三國演義	SLG	7.3333
353	346	ザ・ホード	SLG	7.3275
354	347	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.3225
355	348	スチームギア★マッシュ	ACT	7.3205
356	349	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	7.3181
357	350	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3175
358	342	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.3076
359	358	ロードラッシュ	RAC	7.305
360	338	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.3037
361	353	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.3
362	354	テーマパーク	SLG	7.2909
363	356	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.2892
364	357	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2857
365	365	ステークスウィナー	ACT	7.25
366	355	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.2452
367	361	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.2444
368	362	麻雀同級生Special(X指定)〈プレミアムパック／ソフト単品〉	TAB	7.2413
369	363	ビッグ一撃! パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.2352
370	371	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works〈通販専用〉	ETC	7.2166
371	366	おまかせ! 退魔業〈セイバーズ〉	ADV	7.2037
372	367	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.2031
373	359	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.1978
374	378	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.1846
375	369	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.1818
376	368	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1793
377	370	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.1764
378	379	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.162
379	372	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.1617
380	373	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.1612
381	374	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	7.16
382	376	Cubic Gallery	ETC	7.1578
383	377	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1551
384	375	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.15
385	380	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1449
386	381	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1382
387	382	Jリーグ GO GO ゴール!	SPT	7.1379
388	383	くるりんPA!	PUZ	7.1333
389	386	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.1329
390	384	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.1162
391	387	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.1088
392	388	マジカルホッパーズ	ACT	7.1081
393	389	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	7.1
394	395	もうちゃ	PUZ	7.0833
395	390	ソード&ソーサリー	RPG	7.0764
396	403	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	7.074
397	391	風水先生	SLG	7.0689
398	392	サンダーホークⅡ	SHT	7.0595
399	394	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	7.0454
400	393	水滸演武	ACT	7.0366
401	385	m～君を伝えて～	SLG	7.0
402	397	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	7.0
403	398	大牌甃(DAITORIDE)	PUZ	7.0
404	399	ウルトラマン図鑑	ETC	7.0
405	400	NIGHTRUTH"Maria"	ADV	7.0
406	401	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0
407	402	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～(X指定)	TAB	6.9724
408	405	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	6.9576
409	404	神凰拳	ACT	6.9565
410	396	銀河英雄伝説	SLG	6.952
411	406	新型くるりんPA!	PUZ	6.9444
412	407	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.9444
413	412	天地無用! 魎皇鬼温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.9423
414	408	海底大戦争	SHT	6.931
415	409	ズープ	PUZ	6.9285
416	410	柿木将棋	TAB	6.9134
417	411	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	6.913
418	413	天地無用! 登校無用アニラジコレクション	ADV	6.9122
419	414	GOTHAⅡ ～天空の騎士～	SLG	6.8695
420	415	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8653
421	416	永世名人Ⅱ	TAB	6.8571
422	417	七つの秘館	ADV	6.8558
423	418	GAME WARE Vol.5	ETC	6.8387
424	420	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.8333
425	422	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.8214
426	423	ゲームの達人	TAB	6.819
427	424	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	6.8108
428	425	必殺パチンココレクション	SLG	6.8095
429	419	スカイターゲット	SHT	6.8037
430	426	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	SHT	6.8
431	427	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.7962
432	428	シーバス・フィッシング	SLG	6.7906
433	429	卒業クロスワールド	ADV	6.7777
434	430	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.7777
435	431	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	6.7733
436	421	GAME WARE VOL.3	ETC	6.75
437	437	AI将棋	TAB	6.738
438	433	ナイトストライカーS	SHT	6.72
439	432	激突甲子園	SPT	6.7142
440	434	クリーチャーショック	SHT	6.6818
441	435	永世名人	TAB	6.6708
442	436	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	6.6666
443	438	ハングオンGP'95	RAC	6.6563
444	439	WILLY WOMBAT	ACT	6.647
445	440	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.647
446	441	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
447	443	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6267
448	442	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.625
449	444	ムーンクレイドル	ADV	6.6153
450	445	ダライアスⅡ	SHT	6.6153
451	446	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6129
452	447	Body Special 264	PUZ	6.5833
453	448	三國志リターンズ	SLG	6.5789
454	449	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
455	450	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5744
456	451	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5635
457	452	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.5458
458	453	ドゥーム	A•SHT	6.5454
459	454	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.5454
460	455	フィッシング甲子園	SPT	6.5454
461	484	プリルラ／アーケードギアーズ	ACT	6.5384
462	456	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5185
463	457	BUG TOO!!	ACT	6.5
464	458	テトリスプラス	PUZ	6.5
465	459	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
466	460	鉄兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.4666
467	461	闘神伝URA	ACT	6.4652
468	462	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4518
469	467	ブラックファイアー	SHT	6.4444
470	463	闘神伝S	ACT	6.4327
471	466	ゲームの達人 2	TAB	6.4285
472	468	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.4135
473	464	ロックマンX 3	ACT	6.4117
474	465	ぱにっくちゃん〈通常版／初回限定キャラクターBOX〉	ADV	6.4
475	470	天地無用! 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ADV	6.3596
476	471	アローン・イン・ザ・ダーク 2	ADV	6.3333
477	472	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.3333
478	473	だいすき	ADV	6.3333
479	474	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	6.3333
480	475	ピンボールグラフィティ	PIN	6.3333
481	476	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	6.3235
482	477	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.3157
483	478	平成天才バカボン すすめ! バカボンズ	PUZ	6.3125
484	479	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3053
485	480	STREET RACER EXTRA	RAC	6.3043
486	481	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～(18歳未満お断り)	ETC	6.3006
487	487	爆れつハンター	ADV	6.2727
488	482	マジカルドロップ	PUZ	6.2619
489	483	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2547
490	485	ホーンテッドカジノ	TAB	6.2439
491	486	実戦麻雀	TAB	6.2307
492	488	逆鱗弾	SHT	6.2173
493	489	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.2105
494	490	TETRIS S	PUZ	6.2051
495	491	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
496	492	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
497	469	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	6.1666
498	493	サイドポケット 3	TAB	6.1666
499	494	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1625
500	496	渕岸デッドヒート	RAC	6.1347
501	495	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
502	497	超兄貴 ～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	6.1232
503	498	Race Drivin'	RAC	6.1225
504	499	D-XHIRD	ACT	6.12
505	500	競狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.1166
506	501	モータルコンバットⅡ完全版(X指定)	ACT	6.1052
507	502	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
508	503	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	6.1034
509	504	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	6.0909
510	505	デスストロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.0714
511	506	NIGHTRUTH(ナイトゥルース) Explanation of the paranormal #1「闇の扉」(18歳以上推奨)	ADV	6.0491
512	507	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.042
513	509	タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー完璧版	SHT	6.0
514	510	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	5.95
515	511	マジックカーペット〈通常版／マルコン同梱版〉	SHT	5.9444
516	512	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.9411
517	513	スペースインベーダー	SHT	5.9285
518	514	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	5.9166
519	515	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.909
520	508	四柱推命ピタグラフ	ETC	5.9047
521	516	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
522	517	渕岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.9
523	520	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8947
524	518	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	5.8571
525	519	バーチャルカジノ	TAB	5.8518
526	521	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
527	522	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.8076
528	524	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	5.8055
529	523	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
530	525	アドヴァンストV.G.〈通常版／ジグソーパズル込み初回限定版〉	ACT	5.8
531	529	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.7826
532	526	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.75
533	527	「占都物語」その Ⅰ	ETC	5.75
534	528	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.7333
535	530	タクマラカン ～敦煌傳奇～	PUZ	5.6923
536	531	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
537	532	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.6521
538	533	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
539	534	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5567
540	535	ハイオクタン	RAC	5.5294
541	536	出動! ミニスカポリス〈通常版／初回限定版〉	ETC	5.5
542	537	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	5.5
543	538	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.4931
544	539	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.4791
545	540	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	5.4634
546	541	戦略将棋	TAB	5.4375
547	542	クロックワークス	PUZ	5.4166
548	543	バーチャルオープンテニス	SPT	5.3928
549	544	ゲイルレーサー	RAC	5.3725
550	552	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.3684
551	545	NINKU—忍空— ～強気な奴等の大激突!～	ACT	5.365
552	546	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.36
553	547	GAME-WARE VOL.2	ETC	5.3504
554	548	ブレインバトルQ	QIZ	5.2903
555	549	麻雀廠流島	TAB	5.258
556	551	ボボイッとヘベれけ	PUZ	5.244
557	550	Break Thru!	PUZ	5.2432
558	553	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.2
559	554	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	5.1764
560	555	サイベリア	ACT	5.1612
561	556	TAMA	SHT	5.1336

オッズ表サターンC寸評

今週は控えめな中堅どころ 脱出なるか「御意見無用」

中堅ソフトの最大派閥(?)オッズ表C。今週は、その先陣を切って、「御意見無用」がC表脱出を賭け、38ランクアップ。忘れられがちな「BLAM! マシーンヘッド」が同じく38ランクアップ、「皇龍三國演義」も上昇する中、「エイナス」は下降気味。挽回に期待か?

この動きには、何人たりとも「御意見無用」。285位。

22ランクダウン360位の「エイナス」。セカンドはいつ?

【とくしゅうっ!】「たいっちょー!たいっちょー!!たいっちょーっ!!!」「んん?」「この僕の"たいっちょー!"ってセリフが、今週の特集"コトバの力"のトビラに上がってますデスよっ」「ふ～ん。やるネ、妻子ある男とラブラブボンバーなホネ夫くんは。よく1人で、あんだけのネームを書いたもんだ」「……たいちょう、なんかその言い方って、スゴイ誤解を生みそうなんスけど……」「ま、これが"コトバの力"ってヤツだな(笑)。"ペンは剣より強し"。頑張れキッシー。今週は先に校了したぜッ」「内輪ウケってつまんないスヨ、隊長」「ぬはははははははは」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
562	557	シミュレーション・ズー	SLG	5.125
563	558	ダイダロス	SHT	5.0992
564	559	エアーズアドベンチャー	RPG	5.0779
565	560	BREAK POINT	SPT	5.0
566	561	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	4.9642
567	566	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)	TAB	4.9565
568	562	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.9056
569	563	GALJAN(X指定)	TAB	4.9032
570	564	2TAX GOLD	QIZ	4.8823
571	565	駿才ー競馬データSTABLEー	ETC	4.8823
572	568	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	TAB	4.8333
573	567	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
574	569	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.7941
575	570	球転界	PIN	4.7941
576	577	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.75
577	571	HORROR TOUR	ADV	4.7368
578	572	タイタンウォーズ	SHT	4.7368
579	573	新海底軍艦	SLG	4.7272
580	574	3D Lemmings	PUZ	4.7272
581	575	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.7241
582	576	FIFAサッカー'96	SPT	4.5869
583	578	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
584	579	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.5454
585	581	～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.4242
586	582	キューブバトラー	PUZ	4.3333
587	583	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.2903
588	580	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	ACT	4.2777
589	591	レボリューションX(18歳以上推奨)	SHT	4.25
590	584	北斗の拳	ADV	4.1838
591	585	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	4.1764
592	586	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.1428
593	587	アイレム アーケード クラシックス	ETC	4.1428
594	590	大戦略ーSTRONG STYLEー	SLG	4.0909
595	588	バーチャルバレーボール	SPT	4.0616
596	589	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ETC	4.0
597	592	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	3.9333
598	593	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
599	594	エルフを狩るモノたち	ADV	3.8867
600	599	痛快！ スロットシューティング	ETC	3.8518
601	595	熱血親子	ACT	3.8444
602	600	ゲン ウォー	SHT	3.8125
603	596	必殺！	ACT	3.7837
604	598	結婚前夜(限定販売)	ETC	3.6666
605	597	ハットトリックヒーローS	SPT	3.5937
606	601	スターファイター3000	SHT	3.3421
607	602	ジョニー・バズーカ	ACT	3.2631
608	603	学校の怪談	ADV	3.2257
609	605	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.2119
610	604	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.1666
611	606	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.0
612	607	FIST	ACT	2.8732
613	620	南の島にブタがいた	PUZ	2.7857
614	609	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.7307
615	608	ハートビートスクランブル	ADV	2.7272
616	610	グリッドランナー	ADV	2.7272
617	613	PLANET JOKER	SHT	2.6274
618	612	結婚～Marriage～	SLG	2.6153
619	611	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.5882
620	614	ばっぱらぱおーん	PUZ	2.5789
621	615	カオスコントロール リミックス	SHT	2.5245
622	616	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.4347
623	617	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.4
624	618	カオスコントロール	SHT	2.3617
625	619	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.2903
626	622	Defcon5	SLG+RPG	2.25
627	623	スタンバイ Say You!(18歳以上推奨)	ADV	2.21
628	621	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.1885
629	624	デス クリムゾン	SHT	2.1164

オッズ表サターンD寸評
勝負あり!? ブタ達の3日間戦争。デス帝王やはり強し!!

「狼は生きろブタは死ね」など、古くから怠惰な存在の象徴的単語の4番打者を務めてきた「ブタ」。セガサターン最下位帝王という、世界一誉れ高くない地位を獲得しつつも、その怠惰な生活態度が、功を奏して(?)、帝王を剥奪。3日鍋の後、アッという間に地平の彼方までブっ豚だ(笑)。平穏を取り戻した帝王一族。次の謀反者は果たして誰だ？

その数々のゲーム画面が怠惰な雰囲気を物語る「ブタ」。

まだ齢1歳にして、世界の帝王の座に。「デス」帝王。

サタマガ推奨名馬 Vol.23
セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by ライデン湯沢殿下

真・女神転生 デビルサマナー

●アトラス
●'95年12月25日発売
●6,800円
●RPG

読者	8.8541
本誌	8.0

聖飢魔IIのドラマーで悪魔。最新作発売を前に本誌初登場！

ソフトDATA
サターンが最高に盛り上がった'95年末に発売。初登場のオッズは9.3769と高く4位をマーク。61回登場中オッズは徐々に落ちつつあるが、いまだに評価は高い。推定販売本数は約47万本で歴代9位。

厩舎情報 デビルサマナーひとくちメモ
'87年9月にナムコから発売された「デジタルデビルストーリー女神転生」に連なる系譜の元、次世代機に初めて登場した「真・女神転生」シリーズ。悪魔召喚師である葛葉キョウジと、プレイヤーである主人公が運命的な出逢いを果たし、物語は進展する。舞台は東京ではなく、架空の街・平崎市。最大12体の仲魔をハンディコンピュータに登録でき、4(5)体と行動を共にする。お得なスペシャルボックス(7,800円)も発売中。ちなみに最新作「ソウルハッカーズ」はメガテン10周年作品にあたる。

悪魔が推奨するゲーム

サタマガ読者の諸君！　我輩が、聖飢魔IIのドラム＆ゲーム担当のライデン湯沢である。ヨシロク。

そもそもこのシリーズとの出会いは、第1作目のFC版。当時、ドラクエとかFFとかも発売されていたと思うが、とにかく3Dダンジョンというのが初体験だったのと、悪魔をくっつけるという行為が中毒になって、それから病みつきになった。あの頃は、オートマッピングなんてなかったから、自分で方眼紙買ってきてマップ書いて、必死こいて合体表とかも作ってた。

それ以来、メガテンシリーズと名のつくものはやりまくった。だから、このサターン版の「デビルサマナー」も、次世代機とかっていう意識もなく、すんなりと楽しめた。このシリーズは、昔から状況設定がものすごいリアルで、土地も日本的だ。「デビルサマナー」なら場所が何々区であったり、そういうところは相変わらずで良い。また、このゲームで悪魔と交渉していると、本当に会話しているような錯覚に陥るところがあるのもスゴイ。よく考えてみれば、こっちの選択肢によって、用意されたセリフが出てくるだけなんだろうが、そのあたりの対応が非常によくできている。また、その悪魔共についてのバックボーンがしっかりしているのも、このシリーズの特徴だ。それにプラスして、登場する金子一馬氏の悪魔の絵に、素晴らしく説得力があるのもいい。

ちなみに、サウンドについては、とにかくこのシリーズの音楽はオーケストラ使わないのが特徴だ。まるで何かに対抗しているかのように、何かとドラクエ、FFとは差別化されている。ちょっと音はチープだが、曲自体は好きだし、バンドサウンドでいっちゃってる部分も個人的には好きなポイントだ。それと、このシリーズにはマッキントッシュ的なイメージがある。ドラクエ、FFがウィンドウズとすると、ちょっとヘソ曲がりなところが良い。そう考えると、この「デビルサナー」は、オレにとって嫌いな要素が全然ないのだ。押さえなくちゃいけない部分が多くて、うわ～っとかなるのだが、やりだすとやっぱりいい。おまけに、悪魔自体のパラメータを変化させるのに頑張っていると、とんでもない月日がかかってくれる。もう、新作をそっちのけで、3年くらい余裕で遊べるほどだ。もし無人島にいくなら、間違いなく持って行く1本である。

悪魔との交渉はとにかく面白い。悪魔である俺様が言うのだから、間違いない。

check! 世界にドップリとハマり尽くせる正統派メガテン

次世代機になって、メガテンシリーズはサターンで2作、PSで1作出るわけだが、「デビルサマナー」シリーズのほうが"本流"のイメージが強い。設定も非常に今風で、今1作目をプレイし直すと当時の世相がわかる感じがする。惜しむらくはSFC版の頃にあったローとカオスの属性の要素がだんだん薄れていること。もっとマニアックになってほしいものだ。

悪魔との合体、魅力あふれる金子キャラなど、非常に次世代機になって洗練されてきた。最新作にも期待できそうだ。

今ならお得な「悪魔全書」付きのスペシャルボックスが買えるはずだ。悪魔のデータと姿をじっくりと堪能できるぞ。

最近の読者のコメントは？

「ソウルハッカーズ」の発売前にサタコレ版をやったけど、やっぱり面白い。ただ、エンディングがあっさりしすぎなんで、「ソウルハッカーズ」ではもっと濃いのを希望。(愛知県・山本伸彦・27歳)英雄、御魂、魔晶変化、剣合体など、システムが独特な複雑さを持っているけど、わかればわかるほど盛り上がる。(東京都・宮坂喜一・19歳)

開発スタッフからオススメのお言葉

ダークな世界観、ダンジョンを歩くリアルな臨場感、二転三転する展開で好評の「真・女神転生デビルサマナー」。悪魔との会話や合体、ダークサマナー「シド・デイビス」の存在など様々な要素が絡み合うこの作品は、最新作「デビルサマナー・ソウルハッカーズ」へとつづくシリーズ第1弾。まだプレイしていない方は、ぜひ遊んでね！

【デジタルサーカス名古屋だぎゃあっ！】「というわけで、巻頭ランドマークのページでもやってるとおり、デジタルサーカスの名古屋には、セガの竹ちゃんが東京からプレゼントかついで、ドドーンっと乗り込むそうですよ。竹ちゃんは、やっぱウンチクありますから、みんなもぜひじかに会いに行ってみるといいスよ」「こんだけ予告するのも、それだけ竹ちゃんの熱意が入ってるからこそっ」「みんなで行くだぎゃあ！」「GOGO！」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓次回出走予定馬パドック情報

マニアの間では絶賛しきりの「全日本プロレス」。今週は気になるデキを最速のチェックでお届けだっ！

?着 全日本プロレス FEATURING VIRTUA

セガ／'97・10・23
5,800円／ACT

予想オッズ	?
本誌の平均点	7.66

期待通りのデキに満足。PSの「闘魂烈伝」シリーズと比較しても遜色ない。全日には馬場がいるし。それに、エディットで自分のレスラーを育成できるのが大きい。最初のうちは弱くて根気がいるが、試合に勝っていくと技をどんどん覚えていくので楽しい。長く遊べる1本だ。(東京都・石渡行夫・34歳)フューチャリングモードで育てるレスラーは、最初は使える技が少なくて、鉄柱攻撃、ハンマースローからの首砕き技など、勝ちパターンに走りがちだけど、それも修行と思えばいい。ポイントをためて、派手な技を覚えた時のうれしさもひとしおというもの。唯一不満といえるのは、ロード時間が長すぎることかな。(東京都・長谷部正俊・27歳)レスラーの声が1～2種類しかない、効果音が弱い、といった不満はあるが、沸き起こる歓声や、カウント3直前で返した時の足踏み音は臨場感満点。そして目玉のフィーチャリングモードでは、がんばれば他団体のレスラーを作れるほど。ただ返し技が出しやすいので、ダウンした相手を起こした場合、起こされた側に少しスキを作ってもいいのではないか。プロレス好きには、絶対オススメ。(三重県・坂本孝平・20歳)

?着 ロスト・ワールド ジュラシック・パーク

セガ／'97・10・23
5,800円／ACT

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.33

洋ゲーの臭いがプンプンするけど、実は奥の深い内容だ。恐竜と人間との入れ替わりといい、物語全体の鍵を握る謎といい、ゲーム展開が絶妙。ただ、アクション部分の難易度が高すぎて、こうしてのめり込むようになるまでは、「こんなソフト、0点だ！」と叫んでしまうかも。だから途中で放棄しちゃってる人は、もう少し辛抱してプレイしてほしい。それまで感じていた気持ちが一転するハズ。(東京都・石坂和巴・28歳)

?着 ジーベクター

ソフトオフィス／'97・10・16
5,800円／SHT

予想オッズ	?
本誌の平均点	4.66

このテのゲームの中では、かなり良いデキ。アナログミッションスティックに対応しているのもうれしいところ。難易度がかなり高めにしてあるのも、かえって好感が持てる。ただボス戦前などでの読み込みや、所々処理落ちが目に付くのと、デモモードの意味があまりないのが残念。どうせなら参考になるようなプレイを収録してほしかった。ぜひともバージョンアップ版を出してほしい。(千葉県・成瀬智幸・28歳)

場外馬券場 高級馬主の声

●「センチメンタルグラフティ」の略称を以前「チメグラ」だとか聞いた覚えがあるのだが、アレはどうなったの？(徳島県・相田健司・18歳)
●ウチのサターンは本体が白！パッドがグレー！CDのウラは黒！それじゃ遊べん!!(埼玉県・大和田聡・20歳)
●セガの力で「キン肉マンFEATURING VIRTUA」を出してほしい(隊長さんお願い)!(愛知県・五十嵐慎一郎・20歳)

セガサターンソフト総評

まだまだ続くぜ！読者レース

今週は、いきなり推奨名馬にタレントが出現した読者レース。スタイルもちょっとスマート(?)になってリニューアル。これからもブッ飛ばして行くぞ!! というわけで、来週の本命は「全日本プロレス」。意外と高い位置に行くかもしれないから要注目だ。

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ(セガ／24,800円)	9.796
2	2	セガサターンキーボード(セガ／7,800円)	9.3025
3	3	セガサターンフロッピーディスクドライブ(セガ／9,800円)	9.2992
4	4	リアルアーケードVF(ホリ／3,980円)	9.2166
5	5	セガマルチコントローラー(セガ／3,800円)	9.1346
6	6	SBOMジョイカード(ハドソン／2,480円)	8.9256
7	7	セガサターンモデムセット(セガ／14,800円)	8.7921
8	8	アスキーグリップX(アスキー／2,580円)	8.7115
9	9	ファイティングスティックSS(ホリ／5,980円)	8.7321
10	10	バーチャスティック(新型／セガ／5,800円)	8.642
11	11	ホリパッドSS(ホリ／1,500円)	8.6534
12	12	セガサターンコードレスパッド(セガ／4,800／2,900円)	8.5723
13	13	バーチャガン(セガ／2,900円)	8.5099
14	14	ファイティングコマンダーSS(ホリ／2,480円)	8.486
15	15	セガサターンツインスティック(セガ／5,800円)	8.4515
16	16	セガサターンワープロセット(セガ／29,800円)	8.1463
17	17	セガサターンコントロールパッド(セガ／2,500円)	7.9767
18	18	ファイタースティックX(アスキー／3,580円)	8.0566
19	19	ファイタースティックX ZERO2(アスキー／3,900円)	7.9183
20	20	SSプロコマンダー(オプテック／3,680円)	7.7115
21	21	アナログミッションスティック(セガ／7,800円)	7.6937
22	22	シャトルマウス(セガ／3,000円)	7.6448
23	23	アスキーパッドX(アスキー／2,580円)	7.3983
24	24	レーシングコントローラー(セガ／5,800円)	7.1958
25	25	スクリーンマウント・サイト(タニオ・コバ／1,200円)	7.0694
26	26	サンサターンパッド(サンソフト／3,480円)	6.8789
27	27	SSジョイパッドDX(ビック東海／3,280円)	6.5416
28	28	バーチャスティック(セガ／4,800円)	6.37
29	29	SGトルネードスティック(イマジニア／4,980円)	5.425
30	30	SGトルネードパッド(イマジニア／2,980円)	5.4556

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、魔神転生シリーズの最新作「RONDE～輪廻曲～」だ。輪廻するS・RPGは、はたして何着で登場するかな？右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

「RONDE～輪舞曲～」は何着だ？

【隊長さんの予想】むむぅ。どうかね、こりゃ。68着か？
【謎の予想屋の予想】俺はもうちょい下の101着でどう？

11/7号当選者 11/7号着順予想「全日本プロレスFEATURING VIRTUA」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい発表しますので、もうしばらくお待ちください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本！)あげるぞ。今週はカードの世界にようこそ「カルドセプト」の予想をしてもらおう。このゲームの初登場オッズは、はたしてどうなるかな？右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「CULDCEPT」は何点だ？

【隊長さんの予想】これは、むー。8.1458でどう？
【謎の予想屋の予想】俺はもうちょい上。8.3689ね。

11/7号当選者 11/7号着順予想「ロスト・ワールド・ジュラシック・パーク」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい発表しますのでしばらくお待ちください。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

→ハガキの書き方例

中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
『セガサターン読者レース』係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー&ジョイスティック、B：コードレスパッド2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！ なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は11月13日(当日消印有効)だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

11/7号当選者 11/7号応募者プレゼント(A、B、Cコース＋お好みソフト)の当選者は茨城県・藤田正弘くん、北海道・石川健司くん、奈良県・池田潤子さん、神奈川県・大澤哲くん、東京都・大川義隆くんの5名だ。おめでとう待っててね！

【当選者発表……】「というわけで、隊長。10/24号『きゃんバニ・エクストラ』の着順当選者発表と、10/31号オッズ予想『Tactics Formula』の発表が、いよいよ今週できますっ。……っていうか、今週ランクインしたわけやね」「で？」「『きゃんバニ・エクストラ』300着を予想した人は、意外に多く6名も出現。抽選の当選者は、埼玉県・田村雅人くん、千葉県・竹内謙介くん、島根県・森伸介くんに決定。また、『Tactics Formula』の7.8571は、愛知県・佐久間優一くんと三重県の大家正義くんの2名がピッタリ賞に！ 2名には特別にソフト2本だっ」「また来週！」

リアルな映像の

業務用はいつまでも映像の追求だけではない

――今回、おふた方とも、2人きりでの対談は初めてとのことですが？
中村■そうですね。初めてですね。
鈴木■お会いしたことは何度かあるんですけどね。
――チュンソフトのセガサターン参入第1作目が、そろそろ完成ということなんですが、発売日はちょっとだけ延びたんですよね（笑）？
中村■いやぁ、セガの前田さんに怒られてます（笑）。
鈴木■でも、本当にいいモノを目指そうとすると、ゲームはやっぱり延びるものですよ。それはしかたない。
――一応、中村光一さんから、発売を待っていたユーザーさんに何か弁明でもあれば（笑）。
中村■申し訳ありません……というか、大詰めの部分でどうしても、もう少し頑張りたいところがありまして。ただ、決してサボっているわけではありませんので。もう少し待っていただければと。
――ところで、鈴木部長は、最近話題的にご無沙汰しているんですが、近況としては何かありますか？
鈴木■そうですねぇ……。本当の近況というなら、昨日鈴鹿にF1を観に行って、フェラーリが勝って良かったなぁと（笑）。まあ、F1は毎年観戦に行きますけど、今年は特に、ドライブゲーム作りなんかに生きてくるかなと、思ってますよ。
――なんだか意味深な発言ですねぇ。ところで早速なんですが、「街」の最新のサンプルをご覧になって、鈴木部長感想をお聞かせいただけますか？
鈴木■いやぁ、とにかく映像が綺麗なんで、ビックリしたんですよ。
――「街」は、たまに挿入される動画部分なんかもちゃんとフル画面で、すごくキレイなんですよね。
鈴木■うん、やっぱりフル画面でないとダメですよ。動画部分に、トゥルーモーションを使っているのはすぐにわかったんですが、その動画部分でも、ときどきハッとさせられる綺麗なシーンがポーンっと入ってきますよね。サターンをやってる者としても、本当によく頑張って作ってるなぁと安心させられます。でも、僕が本当にビックリしたのは、静止画の部分。映像のデキ映えとかクオリティは本当にプロのデキですよね。
――そのへんは40日間不眠不休で、撮影隊を組んで、渋谷の街をロケをしたんですよね？
中村■ええ。
鈴木■言い方はちょっと悪いんですが、このテのゲームってゲーム屋さんが、なにか作ろうって考えたとき、彼らも結構世間知らずなもので、俺達にもできると思い込んで、ちょっとやってみたってのが多いですよね。でもその仕上がったモノを見ると、全然基本もできてなくて、ガッカリしたものになることが多い。その点この「街」っていう作品は、基本部分がすごくしっかりしていて、第一印象で、「あっ、違うな」ってすぐわかる。もうプロの作品ですよね。
中村■ありがとうございます。
鈴木■でも、本当はそういうやり方をみんながしないとダメだと思うんですよ。だから、実写モノのイメージが悪くなっちゃう。やっぱり、その道のプロという人はスゴイですからねぇ。ちょっとにわか仕込みで、ゲーム屋さんがやるのと、その道のプロがやるのとでは、天と地ほどの違いがありますから。僕らもこれか

セガを代表する数々の体感ゲームを生み出したあと、「バーチャファイター」シリーズをはじめとするCGゲームの最先端に君臨し続けるトップクリエイターの鈴木裕氏。一方、パソコンゲームの黎明期、すでに高校生にして天才プログラマーの名をほしいままにし、かの「ドラゴンクエスト」シリーズの立ち上げに参加、その後もチュンソフトの名作の数々を世に送りだし

街から始まる

鈴木　裕 V

AM2
YU SUZUKI
昨年「バーチャファイター3」をリリースして以来、新たな新作に向けて水面下で始動中？アーケードの未来を語る！

先に見えるもの・・

企画の最初から実写しかないと思った…

らはそういう人達と積極的に交流すべきですよね。僕が言っても変ですけど、いつまでも格闘ゲームばっかり作ってちゃいかんでしょ（笑）。というか、人気のジャンルができると、みんなそこに集まってきちゃいますよね。新しいジャンルにチャレンジしなくなってしまう。それなりに力量のあるゲーム屋さんは、常に何か新しいことに挑んでいくのって、本当はすごく大切だと思いますし、それは義務でもあり、責任でもあると思うんですよ。だから、僕が何かのゲームの審査員とかだったりしたら、中村さんの「街」というゲームは、絶対評価しますよ。いやホントに（笑）。

——“チャレンジ”という部分の話をすると、「街」は従来のサウンドノベルが、影絵とかドット絵で描かれていたのに比べて、一気に実写に転換しましたよね。これもある意味、中村さんにとっては社運を賭けた大決断だったと思うんですが。そのへん実写でいこうというのは最初から？

中村■みなさん、実写はイメージが悪いってよく言われるんですけど、それに関しては僕は全然そうは思ってませんでしたよ。違和感があるかどうかは、みなさんに実際にプレイしてもらえれば、すぐに問題ないってわかってもらえるはずですから。あとは、撮影をどうするかとか、予算的にどう回すかとか（笑）、そんな部分の話でしかなかったですね。

鈴木■それは映画も同じですよね。

中村■だから、当然最初の頃は、役者さんをスタジオで別個に撮って、実写背景とブルーバック合成するっていう手段も試してはみましたが、結局ライティングの加減とか、自然に見せようとすると、よけい合成とかに時間と手間がかかっちゃうのがわかりまして。だったら実際に撮っちゃったほうが早い、と。

鈴木■やっぱりそうですよねぇ。役者さんもそのままやったほうが、雰囲気出ますからね。

中村■いやぁ。ところが、役者さんにとっては、今回の撮影は普段と違って、すごくストレスが溜まったって言われまして。今回のカットは、すべて動いているところを収録したんじゃなくて、役者さんには、そのカットそのカットで、ピタリと静止して表情を作ってもらったんですよ。

鈴木■カメラを回しておいて、その中の一番いいカットを抜いて使ってるわけじゃないんですか？

中村■違うんですよ、実は。最初の頃にそれも試したんですけど、それだとどうしても画像がビデオデッキで一時停止したようなブレた状態になってしまって、カット的にすごく使えないものになってしまうんです。

鈴木■だから、役者さんにはそのカットごとに静止して表情を作ってもらって撮ったわけなんですね？

中村■そうなんですよ。3班に分かれた撮影クルーも、カメラマンの方は、静止モノを専門に撮っている方とか、報道関係の方とかいろいろいたんですが、画面にもそれぞれで持ち味が出ていると思います。

鈴木■僕も個人的な趣味でカメラを撮ったりしているんで、どのカットもすごくちゃんとフレーミングがされているのが、よくわかりますよ。

——「街」の制作の中で、いろんな部分のノウハウもできたと思うんですが、「街」で中村さん自身がやりたかったことというのはありましたか？

続けている中村光一氏がここにいる。期待の高まるチュンソフトのセガサターン参入第1弾「街」も、ついに5年にわたる制作が大詰めを迎えた今、生ける伝説のプログラマー2人の、初の単独対談がついに実現した。リアルな映像の先に見えるもの……。そして、価値あるチャレンジの行方は……？ 注目の対談に刮目せよ!!

夢の初対談!!

VS 中村光一

CHUN SOFT

KOICHI NAKAMURA

ご存じチュンソフトの社長にして、日本が誇る若きクリエイター。現在32歳。最新作「街」で新たな挑戦を！

価値あるチャレ

「鈴木さんにはいろいろ聞きたいことがあるんですよ」と熱心な中村光一氏。今後の業界の行方は？

中村■そうですね。いわゆるインタラクティブムービーというのを考えた場合に、ドラマをゲーム的に、要はインタラクティブに遊んでみようという考えが出たとしますよね。例えば１つ先のメディアのDVDとかだと、全編しゃべるようなモノが実現できるわけですが、私達も「弟切草」以来、サウンドノベルではその先駆を進んでいるつもりですから、まずはそのへんに最初に到達したいなぁというのはありましたね。実際、今回は役者さんだけで400人近くの方を相手に実際に撮影できましたし、脚本の部分でもいろいろなノウハウはつかめたと思います。
──脚本の長坂秀佳さんも、テレビや映画ではできない、新しい可能性が実現できると言ってましたよね。
中村■その場で主人公の立場を変えて見るとか、話の複雑な連動性とか分岐といった部分は確かに普通のテレビドラマなどではできませんよね。
鈴木■最近は、テレビの手法もだいぶ煮詰まってきてますよね。それと、映画の手法も、もうセオリー化されてきていて、ある程度の成熟期を迎えてしまっていますよね。だから、ゲームにおける展開が、テレビや映画を超えるかどうかはまだわからないんですが、少なくともそれらとは違う別なモノに仕上がるはずなんです。ただ、そういったことはゲーム関係の人間だけが集まって作り続けていても、そうした新しいモノの発見は、なかなかできないんですね。だから、ゲーム屋さん同士で、映画もどきみたいなことをやってみても、得てして失敗してしまう。例えばフィルムを回して撮影すればコストがかかりますけど、コンピュータでカメラワークとかをやればタダみたいなものだし、普通は撮れないようなアングルからでも自由に撮れますからね。今後はそのへんの各自の役割を考えながら、いろんな分野の専門家が集まって作っていくと、絶対面白いモノができるはずですよ。
──ところで、今回の「街」は、映像が実写ということで、どうもユーザーさんや流通関係者の前評判が上がってきてないようなんですが、そのへんはどうでしょう？　ゲームの将来的な可能性も含めて考えると、しっかりした実写のゲームというのも、そろそろあっていいかと思いますが。
鈴木■リアルにしたい時に、リアリティの高いモノが作れるということは、絶対いいことですよ。クリエイターがリアルにしたいという時に、リアルなモノができるということはこの上なくいいことのはずです。実際CGの分野では、まだそこにいく途中にいますからね。リアルなことがマイナスになるんじゃなくて、クリエイターの選択肢の幅を広げるという点でも、絶対いいことなんです。もちろんアニメはアニメ、実写は実写、CGならCGのいいところがそれぞれにあるわけですから、実写が欠点になることはないですよ。ところで「街」の脚本って、どれぐらいの人数で書かれたんですか？
中村■作家の長坂秀佳さんとそのお弟子さん達で、一時期20人以上で書いてましたね。だいたい５年ぐらい。
鈴木■20人で５年？　すごいですねぇ、それは。アーケードの世界じゃありえないスケールですね。
中村■実際に撮影に入ったのは、去年の秋ぐらいだったんですが、やっぱりゲームですから、撮って終わりじゃなくて、そこからがさらに時間がかかるわけですよ。あの、鈴木さんにお聞きしたかったんですけど、だいたいアーケードのゲームって、どれぐらいで作るものなんです？
鈴木■アーケードはだいたい１年ぐらいですよ。
中村■１年！　当然基板を一緒に開発したりする場合もありますよね。
鈴木■基板の開発もしますよ。「バーチャレーシング」の時はCGボードのMODEL１を作ってたので、１年半かかってますね。
中村■それでも１年半なんですか。
鈴木■でも、アーケードも基板開発に１年はかかりますからね。キツい時は、ハードが１月にできて、２月にソフトをリリースしてくれなんて場合もありますから。人数的にも、少なければチームが７人ぐらいの場合もあります。
中村■それは徹夜続きとかで？
鈴木■いや、そういうのはあんまりないほうですね。CGになってから、デザインにかかる負担もだいぶ低くできるようになりましたから。あと、簡単にいうなら、RPG以外のゲームなら、そんなに多人数はいらないと思うんです。アーケードの大作は多くても30人で作れますし、期間も10カ月とか、早ければ６カ月。ムチャクチャ早くて２カ月とか（笑）。これはアイデアモノのゲームですけどね。
中村■例えば、アクションゲームだと、過去に作ったモーションのライブラリとか、いろいろ流用したりするものなんですか？
鈴木■基本的には、過去の資産は有効に使うべきですし、そうしないと開発効率は絶対上がりませんよね。でも、なかなか使わせてもらえない場合が多いですよ。最後のフィニッシュの部分で、全部変えちゃうことが多い。技術的にも、我々は３年

街を観る　映像がすごくキレイですよね。プロがやるとこうも違う…

「とにかく映像がキレイなのに驚きましたね。カメラアングルの取り方、自然なライティングなど、どれを取っても１つ１つがハッとさせられます」と鈴木裕氏も絶賛の「街」の映像。プロの撮影ロケ隊を３班体制で組み、約40日間休みなしに渋谷の街でロケ収録したという映像は、「サウンドノベル」の活字文章に、限りない説得力を持たせている。映像は想像力をなくすものではなく、逆に説得力を持たせうるものだということを、「街」をプレイした誰もが実感するはずだ。プロの映像というモノをぜひ見てほしい。

「街」では実際に渋谷の街でロケをした映像が絶妙なカットと共に展開される。プロの役者の演技とプロのカメラマンによる徹底した映像は従来のゲームにはなかった挑戦だ。

男の肩が当たった。

「街」の最新サンプルを起ち上げるやいなや、間近に近づいて真剣な眼差しで見始めた鈴木裕部長。徹底した映像の追求に、鈴木部長も終始感心。プロだから直感できる本物のデキがここに。

ンジはみんなで理解すべき…

より先のことをやろうなんて考えは基本的にないですから。少なくても、2年先ぐらいに実現しそうな技術は常に研究はするけど、それから先なんて、すぐに変わってしまうので。
中村■すると、うちみたいに、5年がかりでやろうなんてのは正気の沙汰じゃない(笑)?
鈴木■セガとしては、それは許されないでしょうね(笑)。いや、逆に僕なんかは羨ましい限りですよ。でも、それはモノの作り方が根本的に違うわけですから。
――ところで、「街」の発表会の際に、タレントの伊集院光さんが「チュンソフトのゲームは打率10割だ」なんて、言ってらしたんですが、作品のクオリティという点では、AM2研も信頼の椰子の木ブランドを掲げてますよね。そのへんヒットゲームを生み出す秘訣というのはありますか?
鈴木■僕の場合は、企画偏重主義にならないように気を付けていますね。もちろん、企画も重要なんですけど、企画っていうのは、料理でいうレシピみたいなものですから。要はそういう材料とかの問題じゃなく、"作り込み"とか"チューニング"の部分が問題だと思うんです。そこの部分での独自のテクニックや作り込みの違いだけで、材料やレシピが同じでも、全然違うモノができるんじゃないかと思いますよ。
中村■僕の場合、最近感じているのが、売れるゲームっていうのは、結構最初の段階で決まってるんじゃないかなぁってことなんですよ。買った人に楽しんでもらいたい、買って良かったって思わせたいっていう、僕らの真剣な思いや納得できる環境とかがあることが大切なんじゃないかなぁと思いますね。……って言って、発売日がたびたび延びて申し訳ないんですが(笑)。そのへんは、良いモノをという意気込みで頑張ってますので、なんとかご容赦を。
――では、そろそろまとめさせてもらいますが、最近家庭用ゲームとアーケードゲームとの差が縮まってきてますが、これからのゲーム業界はどう進むと考えますか?
鈴木■今まで業務用のゲームっていうのは、ハイクオリティの映像を追究していれば良かったんですね。でも、家庭用ゲーム機のレベルがここまでくると、もはや映像のリアリティを求めているだけじゃダメな時代になりつつありますよね。そこで、絶対的に家庭用と差別化ができるのが、インプットデバイスとアウトプットデバイスの部分なんですが、それは画面はテレビモニターなんかじゃなくてもいいと思いますし、五感に訴えるダイナミズムにこそ家庭用ゲームと業務用ゲームの違いはあると思います。例えば、ディズニーランドのように業務用のゲームは"人が集う楽しさ"に集約していくことをする必要があるんだと思いますね。
――なるほど。それでは最後に、「街」発売に向けて、鈴木部長からは"期待"の部分、中村社長からはファンへのメッセージなどをいただければ。
鈴木■とりあえず、中村さんが作ってるゲームだから、ハズレはないと信じてますし、価値のあるチャレンジとか意欲作に対しては、やっぱり多くの人が理解をするべきだと思いますよ。ですから少しでも多くの人に触れてほしいと思いますね。僕も完成を期待していますよ。
中村■「街」というゲームは、プレイしてみないとその面白さがわからない点が残念なのですが、ちょうど今、体験版をデジタルサーカスの会場やセガパートナーズなどいろんな場所で配布していますので、ぜひ手にとってプレイしてほしいと思います。
――完成を期待しています。
(10月13日、セガ AM2研にて収録)

対談記念 街に向かって特別プレゼント!!

「街」の完成に向けて、ラストスパートに入ったチュンソフト開発陣。今回はそれにエールを送る形の特別対談となったけど、みんなの期待度も高まったんじゃないかな? というわけで、今回は特別プレゼントをドーンと用意したぞ。鈴木裕・中村光一両氏のサイン入りテレカを3名に、「街」の体験版を100名様にプレゼント。希望する人は、住所、氏名、年齢、対談の感想、希望賞品名をハガキに書いて、〒103東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)『セガサターンマガジン』編集部「街・対談」係まで。

対談の最後に鈴木裕、中村光一両氏が「街」のテレカにサインを! この世に3枚しかない超貴重なテレカの誕生だ。応募締切は11月21日必着ね。

サイン入りテレカ 3名

「街」のテレカも貴重だが、初対談の2人のサイン入りでさらに貴重に。

「街」体験版 100名

雑誌記事を読むより、プレイしてみないとその面白さはわからない「街」。今回はその体験版を100名様に! これだけでもすごく遊べるぞ。

体験版で試そう！

街

ゲーム序盤でつかえたらここを読み直そう!!

特報!! SPECIAL REPORT

●チュンソフト●1月22日発売予定
●5,800円(2枚組)●サウンドノベル

完成度 98%

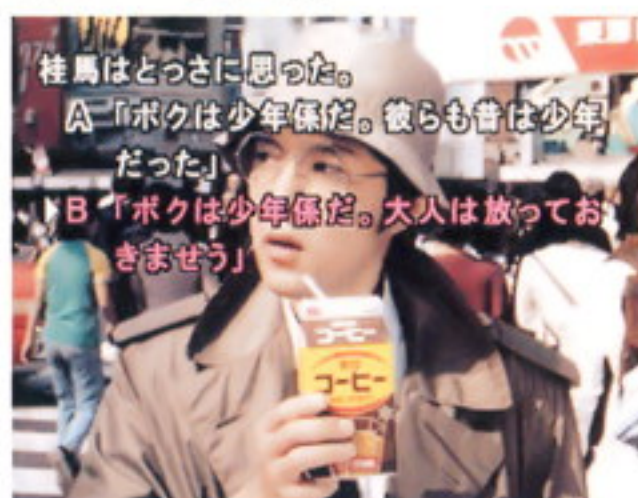
デジタルサーカスや販売店でただいま体験版を配布中！ということで、実際にゲームを遊んでいる人もいるかと思う。今回はその体験版に合わせて、システムのおさらいとシナリオ序盤のいくつかのポイントを解説していこう。サウンドノベルとはいえ、ただ読んでいるだけではダメ。先へ進むためには「街」特有のシステムを理解する必要があるのだ。

システム総括&実戦活用例

実際にゲーム中に現れるシーンを使って「街」ならではのユニークなシステムを復習しよう。

マルチフラグメント

影響しあっている主人公達の行動

「マルチフラグメント」とは、「街」のシステムを司る名称。ある主人公のシナリオを読んでいるときに選択した行動が、別の主人公のシナリオに影響を与える、という「街」特有のシステムだ。Aの主人公ではわからない謎が、BやCを読んでみると解決したり、選択肢を変えて読んでみることによって、新たな謎や展開を生んだりする。下で説明する「バッドエンド」や「つづく」も、この「マルチフラグメント」により生み出される現象だ。

桂馬のシナリオの冒頭。ここでどちらの選択肢を選ぶかによって、早くも展開が分かれる。間違えると桂馬はバッドエンドに。

ZAP(ザップ)とTIP(チップ)

そこかしこに現れる緑と青の文字

シナリオの中に緑や青で表示される文字がある。緑はZAP。桂馬のシナリオを読んでいるときに牛尾が出てくると「ガタイのいい男」などと表示される。このとき「ガタイのいい男」が緑で表示されていれば、ここから牛尾のシナリオにジャンプすることができる。青はTIP。人物のプロフィールや語句の意味、ちょっとした物語の背景などの解説が読める。ZAP、TIP共に一度使用したものは濃い色で表示されるようになる。

ZAPもTIPも必ずしも使ってみる必要はなく、読み飛ばしてしまうこともできる。でもTIPは一応読んでおいたほうがいいよ。

街POINT バッドエンドとは？

選択肢を間違えることにより発生する「本来の終わり方ではない」エンディング。その主人公自身の選択、または他の主人公のシナリオでの選択によってこうなることも。再度選択肢をチェックすることが必要になる。

どの選択肢が原因だったか？ 考え直してその選択の出現したポイントにジャンプしよう。

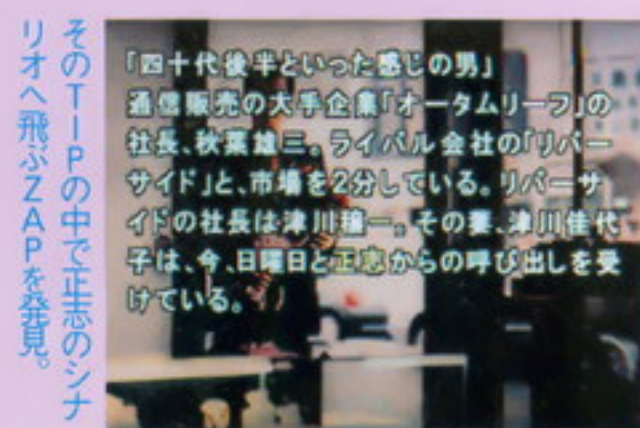
つづくとは？

選択肢の選び方に間違いはないが「その時点で進めるのはここまでよ」という意味の表示。先へ進むには他の主人公のシナリオのどこかで出てくるTIPの中のZAPから、元のシナリオへ飛ぶ必要がある。

他を進めなさいということ。一息入れて他のシナリオを読もう。

街POINT 「TIP内ZAP」について

TIPは一度は目を通しておいた方がいい。というのも、TIPで出てくるテキストの中に、緑で表示されるZAPが出てくることがあるからだ。なんでもないZAPなら、わざわざそこで他のシナリオへ飛ぶ必要もないが、中にはそのZAPから「つづく」で止まってしまったシナリオの先へ進める場合がある。

つい飛ばしてしまいがちなTIPだが、この「TIP内ZAP」によって行き詰まりを打開できることもしばしば。困ったときには未読のTIPをチェックしてみるのも有効だ。

牛尾のシナリオで登場した「四十代後半といった感じの男」とは秋葉雄三のこと。

そのTIPの中で正志のシナリオへ飛ぶZAPを発見。

シナリオ序盤のピンポイント攻略

「バッドエンド」や「つづく」は第１日目から結構出てくるのだ。ここでは、ゲーム中に行き詰まった場合の切り抜け方を、ゲーム序盤の例を取って解説しよう。

桂馬の「つづく」を解除するには？

POINT ゲーセン内で「つづく」が出たら牛尾のシナリオの冒頭へ

桂馬のシナリオで最初に「つづく」が出るのは、しおり先輩とゲーセンをパトロールしているとき。先へ進むためには、まず牛尾のシナリオへ。AM11:00に宝石店へ行くが、ここで出てくるTIP「マー坊とミカリン」を読んでみよう。その中に現れるZAPを使うと、「つづく」になっている桂馬のシナリオの先へ飛べる。

フツーに読んでいるとここで止まる。これ以上先を読むには、牛尾のシナリオからZAPで飛んでくる必要がある。

「つづく」を解除した直後。ここからまたシナリオを読み進めることができる。シナリオはまだまだ始まったばかり。

「マー坊とミカリン」のTIPで出てきたテキスト。ここにちゃっかりZAPがあるのだ。このZAP以外に「つづく」を解除する方法はない。

馬部の「バッドエンド」を回避するには？

POINT 三次に撃たれるなら美子のシナリオをチェックしよう

公園での撮影が終わった後、馬部は狐島三次と遭遇する。ここで三次に撃たれてしまうバッドエンドがある。この原因は細井美子のシナリオでの選択にある。バイト先で腹が減って目を回している美子に出る選択肢がポイントだ。ここで「途中でケーキを買って食べる」を選択してはダメ。もう一方を選択しておけば、馬部は救われる。

馬部を救うには、途中でケーキを買ってはダメ。ちなみに美子のシナリオを何も読まずに馬部のシナリオを読んでも、馬部は三次に撃たれる。

写真に注目。三次は白い袋を持っている。これは、美子がコンビニで買ったケーキだ。つまりこの場合はバッド。

三次が白い袋を持っていない。美子のシナリオでケーキを買わなければ、三次が美子からケーキを奪うこともない。

市川の「バッドエンド」を避けシナリオを進めるには？

複合謎パターン

POINT 「見知らぬ男」からの電話で「バッドエンド」。隆士のシナリオを進めた後、正志のシナリオをチェック

市川のシナリオ。突然見知らぬ男の電話で起こされるが……。

電話の主は正志

「もしもし、父さん？」
正志は相手の返事を待たずにつづけた。
「実はさ、ちょっと、めんどうなことにまきこまれちゃって……ちょっとしたお金がいるんだ。えーっとね、300万円」
電話の向こうでは沈黙がつづく。
「うん、できれば300回払いで借金したいんだけど」

同じシーンを正志のシナリオから見てみると、このシーンに。

見知らぬ男からの電話の後に睡眠薬を飲み過ぎバッドエンドになってしまう市川のシナリオ。これを先に進めるには２つのシナリオをチェックする必要がある。まず電話の主が正志であることをＺＡＰで確認しておこう。次に隆士のシナリオの冒頭へいく。最初の選択肢で「人混みを避け……」を選んだら、次は正志のシナリオへ。美女・日曜日との商談の際に出てくる選択肢で電話をかけるかどうかの選択肢が出る。ここで電話をかけないようにすればOKだ。

隆士のシナリオへいく理由は、そのシナリオの最初の選択で「暇をつぶそうと……」を選ぶと、正志のシナリオで正志と日曜日が商談中に隆士が現れてしまう。すると正志のシナリオ自体が市川に電話をかけるシーンの前にバッドエンドになってしまう。まずそれを避けるために隆士のシナリオで選択肢を選んでおく必要があるのだ。隆士の（ホントに）何気ない選択は、２つのシナリオに影響している、ということになる。本来は隆士→正志→市川という順でシナリオを進めていけば（＆選択を間違えなければ）、バッドエンドにもならないのだけどね。

隆士のシナリオへ

市川のバッドエンドの根っこは、じつは隆士のシナリオでの選択にある。これは知らないで読んでいるとかなり悩む部分。

最初の選択（左の写真）であるほうを選んでしまうと、東急デパートの屋上へ。正志と日曜日の話に口を挟んでしまう。正志の就職先の話だ。

正志のシナリオへ

隆士のシナリオを読まずに、またはある選択肢を選んでから正志のシナリオを読むと、正志のシナリオがバッドエンドに。

日曜日との商談中に隆士が現れる。正志は隆士の忠告を聞き入れ商談を断ってしまう。悪くない判断だが、これじゃシナリオは進まないのだ。

そんなこんなでたどり着いたこのシーン。ここでB「正直に言う」を選べば、市川の睡眠を妨げる電話が鳴ることもない。これでOKだ。

街 CHECK POINT 複数の主人公を並行して進める

１人の主人公のシナリオだけ突っ走って読み続けるわけにはいかない。「街」はそういうシステムになっている。全く新しいシステムなので、遊び方に戸惑う人もいると思う。次のように読んでみるといい。まず適当な主人公を選び読み始めたら「バッドエンド」か「つづく」が出るまで読み続ける。詰まったら原因のありそうなシナリオへ。原因が思いつかないなら、好みで選び読む。原因が発覚したらそれを解決。詰まったら、また別の主人公へ。こんな感じで１人をキリのいいところまで進め、その後に別のシナリオに移る。この形で複数のシナリオを並行して進めていけば、シナリオの全体の動きが徐々につかめてくるはずだよ。

ソニックR

特報 SPECIAL REPORT!!

●セガ
●12月4日発売予定
●5,800円
●アクションレーシング
●マルコン対応

コース上のアイテムと新たなコースを紹介!!!

プロジェクトソニック第2弾である、この「ソニックR」は、今までのシリーズにはないアクションレースゲームになっている。今回は、グランプリモードのコース上にある数々のアイテムと、その効果を紹介。また、新たに公開された新コースも紹介していくぞ。これらのアイテムを駆使し、各コースでトップになることがゲームの目的だ。でも、他にも面白い隠し要素がいっぱいあるよ!!

スタート前は、カメラがギューンとスタート地点までズームアップするぞ。これが意外と気持ち良いのだ。

今まで紹介してきたコースに加えて、新たにもうひとつのコースを公開。なにやら遺跡っぽい感じのコースだ。画面の右下にも注目ね。

走りながらたくさん取ろう!!

コースを走っていくと、すでにおなじみのリングが並んでいる。これを取っていくことで様々な隠しルートを進むことができるのだっ!!

リングを連続で取れるようなコース取りが肝心。でも、それが意外と難しい。たくさん集めることができる場所はどこかな!?

360°ループ上にもリングがたくさんあるぞ。うまく取ることができればラッキー。

ワープを通過してトップに立とう!

コース上にある、ワープ装置の下を通ると、そこから超高速でダッシュ!　でもリングが必要だよ。

これナーニ!?

リングがないとダメだよ!!

ワープの距離は、持っているリングの数で決まる。最高は50コだ!

SONIC R

PROJECT SONIC #2

アイテムパネルを取ってパワーアップしよう!!

これがアイテムパネル!!

コースの数箇所に設置されているアイテムパネル。このアイテムパネルの下を通過すると、様々なアイテムを入手することができる。どれもレースで有利になるものばかりなので、取らないと損しちゃうぞ。でも、何が出てくるかは、まったくのランダム。どんどん取っていろいろ試してみよう。中でも2つのバリアはかなり便利だよ。しかし、無理に取ろうとするとコースアウトしてしまうこともあるので、無理のないように走ろう。

このアイテムパネルを連続して取っていくことで、レースを有利に展開できる。どんどん取っていこうぜ!!

リングゲット!

コース上にあるリングと同じものを、数字のぶんだけ入手できる。数は5コ、10コ、20コの3種類。

ハイスピードゲット

ソニックの足のマークは、一定時間だけ加速力とスピードが上昇する。青と赤の光をまき散らして走っていくぞ。

アクアバリア!!

水色のボールの絵は、アクアバリア。何に役立つのかというと……。

水上走行不可能なキャラが、水の上を1回だけ走行可能になるのだ。水から上がると効果が消えてしまうので、使い所が肝心になってくるぞ。

サンダーバリア!!

稲妻のマークは、サンダーバリア。オレンジ色のバリアがキャラクターを包み込む。その効果は？

リングが集まってくる!

周囲のリングが吸い込まれるように集められてゆくのだ。これで必死にリングを集めなくてもよくなる。効果は一定時間で消えるけど、それまでリングの多いところを選んで走っていこう。水に入ると効果が消えちゃうぞ。

リングを取ってゲートを開け!

分岐地点の中には、このようにゲートが閉ざされている場所がある。でも、ゲート上にある数だけリングを持っていれば通れるんだ。

ゲートを発見！ でも、リングがないと開かない。上の数字のぶんだけリングを集めて、もう一度ここに来てみよう。

リングを集めると、やっとゲートが開いた！ この先には何があるのかな？ 各コースには、こんな感じのゲートが2つ〜3つあるぞ。

トークンをすべて取れば…!?

コースのポイントに置いてあるソニックマークのトークン。これを5つ集めてゴールすると、何かが起こるらしいけど…。

トークン見つけた!!

トークンは、かなり巧みに隠されている。しかも5つ集めるのは、けっこうたいへんだぞ。

カオスエメラルドをゲットしよう!

コース上には、カオスエメラルドも隠されている！ これを見つけ出すのも、もうひとつの目的だ。トークンよりも難しい場所に隠されているので、コースをくまなく、よぉーく探しまわらないと、見つからないぞ!!

You Got Chaos Emerald(s)

カオスエメラルドはぜんぶで7つ。ということは、ひとつのコースに2つあることも……!?

次のページでは4つめの新しいコースを紹介!!

Rega Ruin リーガルルーイン

南海に浮かぶナックルズの古代遺跡!?

ゲートの中にはツインループ!!

コース途中にあるゲートを抜けると、目の前には360°ツインループが待っている。つまり、グルングルンと２回転するのだ。カメラアングルも手伝って、凄い迫力だぞ！

石畳と砂漠の上を疾走するのだ。迷路みたいなコースだよ！

お！

おおお！

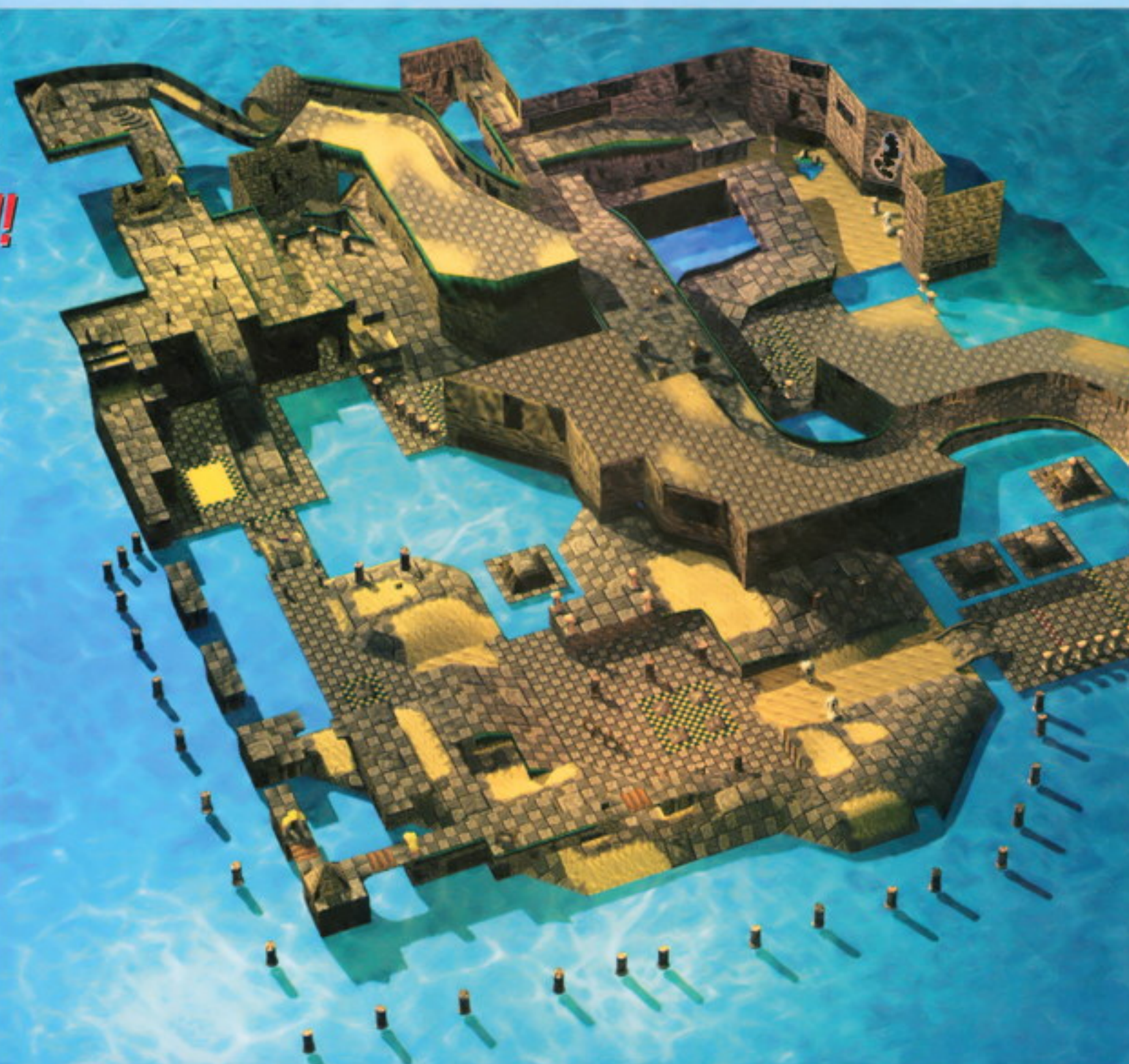
おおお———っ!!!

高スピードで進んで行くと、目が回りそうなツインループ。でも、爽快だーっ！

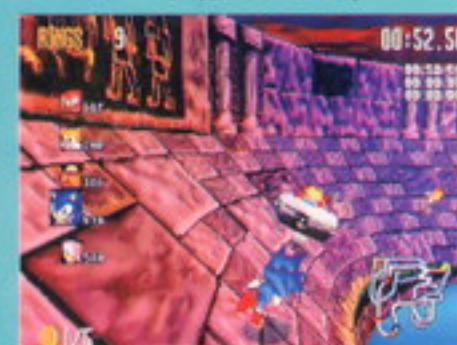
下り坂&ヘアピンでたいへんだー!!

コース序盤にある、下り坂のヘアピンコーナー。通過するには、適度な減速とコーナリングが要求されるぞ！

下り階段のように、降りていかなければならない。コーナリングテクニックが重要だ!!

シリーズで見覚えがある赤バネ。ジャンプ可能なキャラしか使えないけど……。

バンクコーナーをハイスピードで!!

ゴール直前には、ワープ装置がある。これで一気に追い抜きが可能だ。リングを集めておこう。

持っているリングの数だけ高速移動できるワープ装置が、コーナー手前にあるよ。

バンクコーナーは、うまく曲がっていかないと、右側に落ちてしまうぞ。ふんばろう！

ここはどんなコース!?

南海に浮かぶ遺跡を舞台にした、ミステリアスな古代文明の中を疾走するのだ。ナックルズそっくりのスフィンクスを抜けると、迷路のように複雑なコースが。最も急カーブが多く、テクニックが必要だぞ！

ナックルズのスフィンクスを発見!!

スタート地点を通過した直後には、ナックルズそっくりのスフィンクスが向かい合って鎮座している。いやがおうにも目立つけど、レース中は見てるヒマがない。タイムロスを覚悟で鑑賞か？

↑向かい合って伏せている、ナックルズのスフィンクス。ということは…ここはナックルズ達の種族の遺跡なのかな？　とすると、ナックルズを使うと有利になるのかなー!?

←上に下に、右に左に入り組んでいるコース。基本ルートさえよくわからない！　どこを通れば一番の近道!?　遠回りに感じても、そこが最も近道だったりする場合があるかも。

渡り橋をジャンプ!

ゴール手前で、向こう側に見える橋の遺跡。あそこに行けるのかな？　リングとかも見えるし、行けそうだけど……。

渡り橋に来れた！　ソニックの二段ジャンプでGO!!

次号はいよいよタイムアタックなど各種モードにアタックだ!!

特報 SPECIAL REPORT!!

わたくしのラジヲ、
ちゃあんと聴いていただかないと
お・し・お・きですわよ。

サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ STEAM RADIO SHOW™

●セガ
●11月13日発売予定
●4,800円
●CD-ROM2枚組

蒸気ラジヲショウ開局直前総力特集!!

いよいよ発売を目前に控えた、サクラ大戦のデジタルファンディスク「蒸気ラジヲショウ」。今週も、新たに判明した情報盛りだくさんで、みんなにお届けするぞ。

まずは、花組団員たちのラジヲショウの司会の様子から。これまでにも何度かお伝えしてきたけれど、今回はアイリスも新たに登場して、より詳しい情報が満載。

また、次のページからは、ラジヲショウに収載されるミニゲームのすべてを公開。プレイの際に役立ててほしい。

そして最後に「サクラ大戦」OVAの新たな画面をお届けだ。総計5ページの総力サクラ特集、さっそく行ってみよう！

それからね、ジャンポールは
と〜っても食いしんぼうで
甘いものが大好き！

さくら、すみれ、アイリス、それぞれのラジヲにおける司会の様子に加え、花組隊員６人のミニゲームの具体的な内容までを一挙に公開!!

順位表

首席 …………
弐位 …………
参位 …………
四位 …………
伍位 …………

隊員たちのDJ姿をもう少し詳しく紹介しちゃうぞ

さくらの場合

ラジヲショウの司会に選ばれたのはいいけれど、と、不安の声を洩らすさくら。大神の励ましを胸にラジヲ局へと向かい、マイクを前にすると……照れつつも、聴衆者から送られてきたハガキを読んで……どうやら、いつもの調子をつかめたようだ。

それじゃ、大神さん
あたし行ってきます！

大神の「おまじない」で、少しだけ元気が出たさくら。この調子で、本番も……。

そのブロマイドの背景は
南国のようなのですが
撮影場所はどこだったのですか？

聴取者からの質問。ブロマイドの撮影場所を尋ねられ、つい本当のことを喋ってしまう。

すみれの場合

帝劇トップスターのわたくしに、ラジヲの司会などという地味な役をやらせるなんて失礼な話ですわっ！と、一応うそぶいてみせるものの、内心まんざらでもないすみれ。やはり、何事においても、自分が選ばれるというのは嬉しいことらしい。そんなすみれは、オン・エアが始まっても落ちついた様子で、トップスターとしての貫禄(!?)を見せていた。紹介する曲は「なやましマンボ」だ。

このわたくしが
ラジヲの司会に選ばれた
ということくらいかしら。

さくらのように慌てることなく、落ちついた物腰で、ラジヲ出演の事実を語るすみれ。神崎財閥による長年の英才教育の賜物か、お嬢様は、どこまでいってもお嬢様なのだった。

そもそも自信などというものは
実力がなければ
生まれないものなのですわ。

ところで少尉……
わたくしのラジヲ
必ず聴いていただけますわね？

いつでも、何事においても自信たっぷりのすみれは、ラジヲに出演中もそのお嬢様ぶりを存分に発揮していた。

アイリスの場合

ラジヲの司会に選ばれて、終始ご機嫌のアイリス。心配になった大神は、アイリスにいろいろと余計なお世話を焼くけれど、本人はそんな心配もなんのその、立派に司会を務めきる。やっぱり、周りが思っているよりも、十分にオトナみたいだね。さて、ラジヲの内容はというと……。

そうだよ！　アイリスが
お手紙読んだり、
音楽をかけたりするの！

ラジヲ出演の決定を、嬉しそうに伝えにくるアイリス。しかし大神は不安でいっぱいで……。

アイリスちゃんがいつも
持っているあのクマの
ヌイグルミの正体はなんですか？

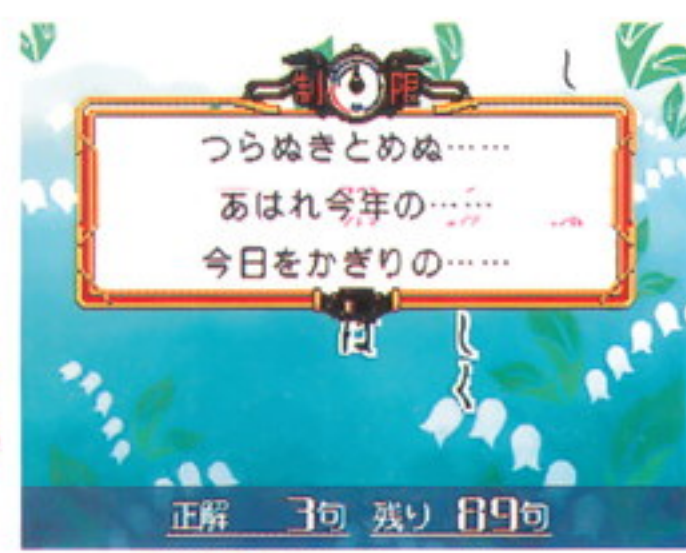
それじゃあ、お兄ちゃん
おでかけまえのキスをして！

思い切ってキスしようとすると、「冗談だよ〜っ」と、ひらりと身をかわされてしまう。精神的なプレッシャーは、まったくないようだ。

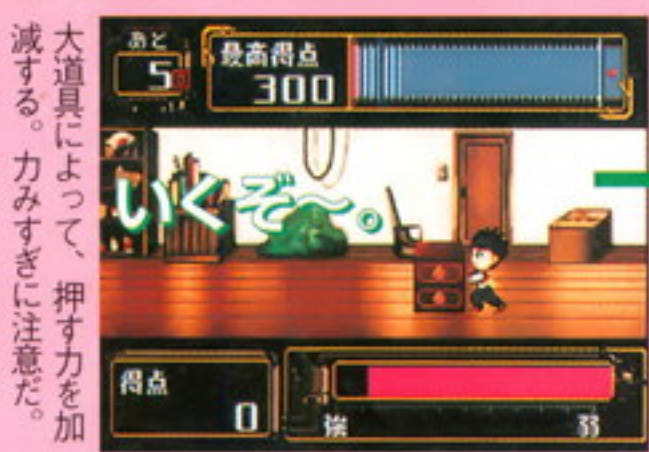
←ジャンポールについての、聴衆者からの質問のハガキ。このあと、ジャンポールの性格を、アイリスから詳しく聞くことができるぞ。

収録されるミニゲームがすべて判明したぞ!!

「蒸気ラジヲショウ」に収録されているミニゲーム。大方の予想通り花組隊員全員分あることが判明。これにさくらの百人一首を入れると、全部で7つのミニゲームを楽しむことができるのだ。百人一首を除くこれらのミニゲームは、隊員達のDJ姿を見る途中に現れる。

一度遊んだミニゲームは、花組最新情報のメニュー画面から選択して、いつでも好きなときに遊べるようになるぞ。何度でもチャレンジできるので、誰にも抜けないようなスコアを目指して頑張ってみよう。さて、それでは気になるミニゲームの内容を紹介だ。

ミニゲーム1 さくら わくわくワックス

さくらの大道具部屋のお掃除を手伝うミニゲーム。数々の大道具を力いっぱい押して、所定の位置にぴたりと止めてあげよう。力が弱すぎると届かないし、強すぎると壁を破ってしまうので注意が必要。全5回のチャレンジで、何点叩き出すことができるかでランクが決まるぞ。

さくらと大神のコンビネーションで高得点を狙え！

大道具によって、押す力を加減する。力みすぎに注意だ。

押す力が足りなかったときは、さくらのワックスがけで走行距離を稼ごう。

目的のエリアにどれだけ近いかによって、点数が決まる。ジャストは100点！

大道具の数々

この桐ダンスは、数ある大道具の中でも最も平均的な重さ。押す力と、掃くタイミングがいちばん難しいアイテムのうちのひとつだ。

こんなものがあります。

タンスの中では最も軽い、2段重ねの黒ダンス。押す力は7割～8割くらいが適当かな。

ミシンは大道具中、最も軽く、そして最もよく滑る。さくらが掃かなくても、大神の力だけでゴールが可能だ。

招き猫つきの道具入れは、平均的な重さ。桐ダンスとの微妙な差を覚えよう。

ミニゲーム2 すみれ ダンシン・おーらいッ!

すみれの指示通りにパッドを操作して、大神をうまく踊らせよう。ひとつの指示をこなすごとに段位があがっていき、制限時間内にどこまで行けるかで最終的な評価が決まる。お手付きしてしまうと、お手付き回数が減ってしまう上に、蒸気でおしおきされてタイムロスにつながるぞ。

指示通りにボタンや方向キーを入力しよう。慌てず、正確に入力するのが上達への近道だ。

ミスをすると、容赦ない蒸気の攻撃が！　おしおきされている間もタイムは減っていくぞ。

ミニゲーム3 アイリス ジャンポールはどこ?

ボックスに隠されたジャンポールを探すゲーム。アイリスの力で複雑怪奇な動きをするボックスは、いくらよく見ていても見失ってしまいがち。最初にジャンポールが隠されてからシャッフルが終わるまで、一瞬たりとも気が抜けない。連続正解記録をどこまで塗り変えられるかな？

うまく正解するとジャンポールが、不正解だとガラクタが、ボックスの中から現れる。お手つきできるのは3回まで。動体視力を鍛えて、誰にも抜けないような記録を打ち立ててみよう！

ミニゲーム4 マリア 早撃ちガンマン～弾層の魔人～

マリアと早撃ち勝負をするミニゲーム。制限時間内にどれだけ脇侍を撃てるかで勝敗を決め、2本先取したほうが最終的に勝ちとなる。反応速度がそのままスコアにつながるので、反射神経を鍛えて待っていよう。

撃ち損じるとマリアに確実に拾われてしまう。

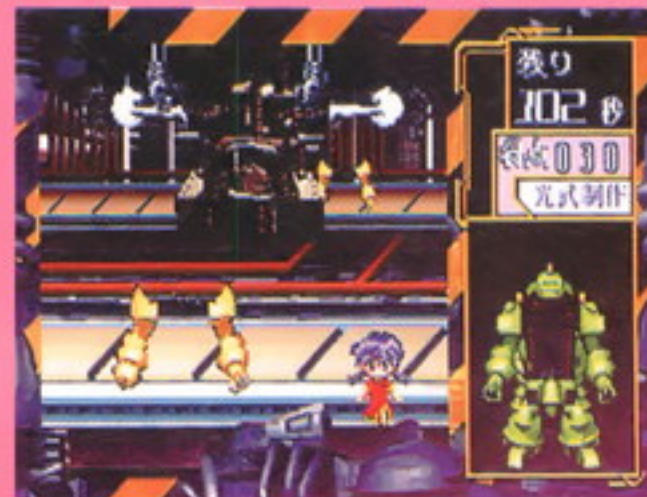
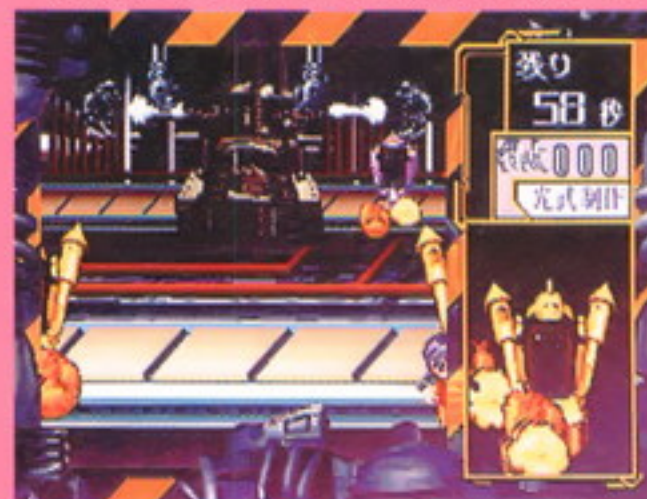
弾倉に弾がなくなったら、Bボタンを押してリロードをしよう。弾なしでは撃てないぞ。

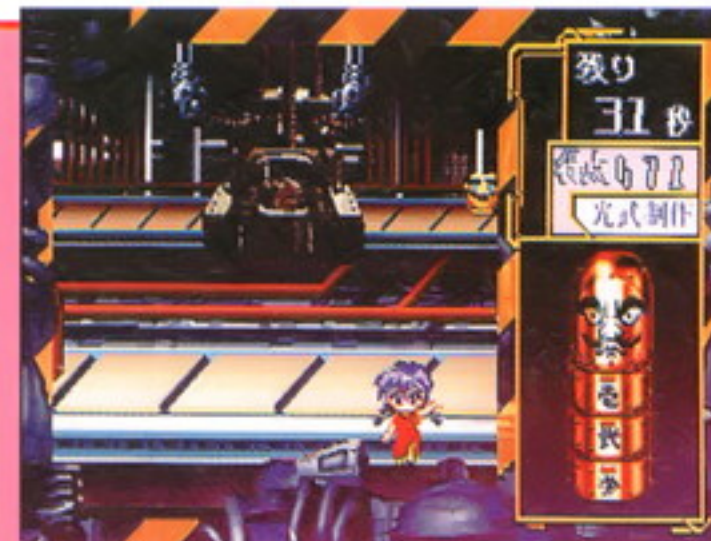
ミニゲーム5 カンナ 激辛手（げきからて）

積み重ねられた瓦を次々と割っていく「激辛手」。枚数に応じてためるパワーを加減しないと、時間のロスにつながるぞ。最小限の力で、確実に割っていこう。一枚たりとも割り損ねないように頑張ってくれ！

パワーはためすぎても時間のロスになるし、足らなければ割り残しができてしまう。すべての瓦を割るのに必要なパワーがどれくらいか、一瞬にして判断するのが記録挑戦へのカギとなる。

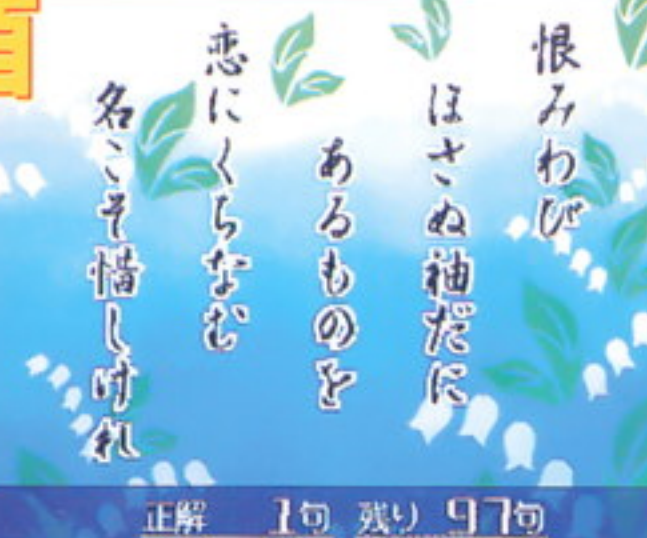
ミニゲーム6 紅蘭 発明!発明!はよ詰めい

浅草花やしきの光武組み立て工場で、紅蘭の声援を受けながら光武を作るミニゲーム。ベルトコンベアから流れてくるパーツをうまくキャッチして、光武をかっこよく作ろう。なぜか時おり混ざっている、他のロボットのパーツを間違って掴んでしまうと減点の対象になるので注意だ。

パーツを選んで、うまく甲冑をコーディネイトしていこう。意外と制限時間が厳しいぞ。

間違ったパーツを選んでしまったら、すぐにBボタン。それまでのパーツをリセットだ。

ニセ光武
光武にちょっとだけ似てるけど、よく見るとまったく違うヘナチョコロボ。戦力のほどは不明。だが見るからに弱そうだ。

ダルマ壱号
おそらく身動きをとることすらできないであろう、ダルマ型ロボット。このパーツをつかんでしまったら素直に爆破だ。

光武
ご存知、帝国華撃団の主力兵器、霊子甲冑の「光武」。もちろん、組み上げたときの点数はいちばん高い。狙っていこう。

ミニゲーム7 番外編 百人一首

さくらと一緒に、古式ゆかしい歌留多とりを楽しむミニゲーム。壱拾歌人、参拾歌人、伍拾歌人、七拾七歌人、百歌人の各モードは、それぞれの数だけさくらが上の句を読み上げるモード。正解数が記録を上回るごとに書き換えられていくぞ。頑張って全問正解を目指そう。百人一首を知らない人のために、レクチャーモードもついているので安心だ。

楽しいだけでなく、知識も自然についてくるという、教育効果にもあふれたミニゲーム。百句全てを覚えるまで「百歌繚乱」モードを自動で流しっぱなしにしておくのもテだぞ。

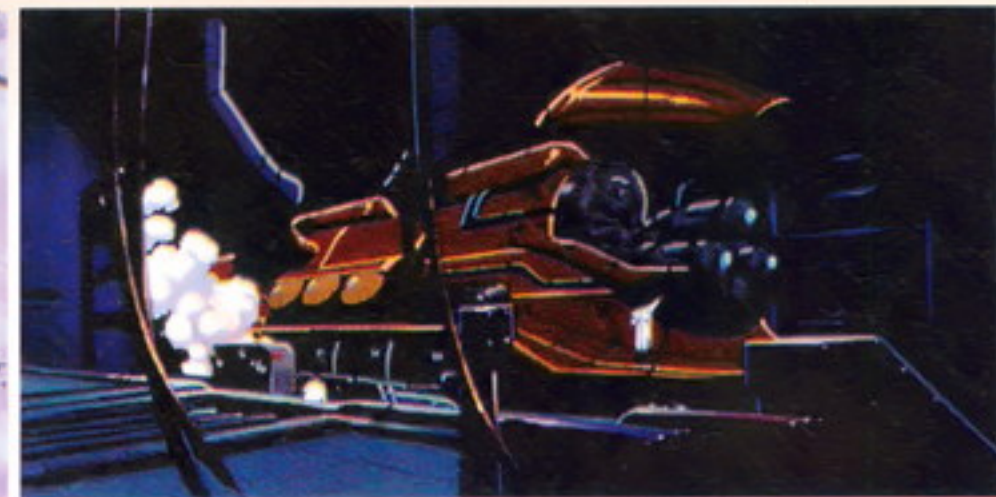
特別プレゼント! 出演声優寄せ書き色紙プレゼント!

「蒸気ラジヲショウ」の開局（発売）を記念して、サタマガ読者1名に、出演声優の皆さんに寄せ書きしてもらった色紙をプレゼント。購入キャンペーンのラジヲともどども、ぜひゲットしておきたいマストアイテムだ。希望者は、ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、記事への意見、感想を明記の上、11月21日必着で下記のあて先まで。〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク㈱5Fセガサターンマガジン「サクラ色紙」係へ。

オリジナル OVA ビデオアニメ

サクラ大戦 〜桜華絢爛(おうかけんらん)〜

第一幕「華の都の花いくさ」

●バンダイビジュアル●12月18日発売
●LD&ビデオ(LD:BEAL-1077 VC:BES-1796)
●カラー30分●5,800円(税抜)

新着情報をスクープ!!

噂の「サクラ大戦」OVA、その全貌がいよいよ明らかになってきた。舞台設定や登場人物などはこれまでにも何度か触れてきているが、今回特筆すべきは、ニューキャラクター、さくらの母・若菜、そしてより詳しく判明したメインストーリー。まずはとくとご覧あれ！

新キャラクターも登場!OVA版設定を一部公開!!

ゲームでの設定を含め、通常のアニメの規模を越えた、壮大な世界観とキャラクターの確立もひとつの「売り」になっているサクラ大戦ワールド。このOVAでも、たった一枚の資料から、同じく壮大な世界を垣間みることができる。そんなOVAのために新規に描き起こされた、膨大なデザイン及び設定資料の数々。今回サタマガでは、カラーセルに描き起こされたこれら設定画をいち早く入手。加えて、当時の詳細な設定も判明したので、ここで併せて紹介しておこう。

神崎すみれ

神崎財閥の一人娘として、生まれたときから英才教育を施され続けてきた神崎すみれ。しかし、ずば抜けていたのは家柄や容姿だけではなかったのだった。

さくらの母 真宮寺若菜登場！

ここで初めて登場する、真宮寺さくらの母、若菜。上品なたたずまいながらも、きりっとした瞳に、確固とした意志を覗かせる。さくらの母として、そして、亡き夫、一馬の妻として、真宮寺家を切り盛りしていく。さくらの祖母の言葉を聞き取ることのできる、数少ない人物のうちの１人だ。

物語前半で、修行に打ち込み、すくすくと成長していくさくらを、暖かい眼差しで見守る若菜。帝都よりの知らせを受け、さくらに一馬の形見、霊剣・荒鷹を差し出すその姿は必見だ。彼女の心中には、いかなる想いが満ちているのだろうか……。

真宮寺さくら

降魔による危機が迫っているとはいえ、陸軍はなぜ、年端もいかない、それも遠く仙台に住む少女に助けを求めたのか。それほど人材に困窮していたのだろうか。否、「彼女でなければできない」ことがあったから、なのである。

大神一郎

花組隊員たちが各地でドラマを繰り広げているとき、のちの隊長、大神一郎その人は、江田島の海軍士官学校に在籍していた。成績だけは良かったのだが……。

藤崎あやめ

陸軍対降魔迎撃部隊に在籍していた頃から、想像を絶する世界をくぐり抜けてきていた藤枝あやめ。真宮寺一馬の命と引き替えに迎えた「降魔戦争」の終焉をきっかけに降魔迎撃部隊は解散、一度は役目を終えたかに見えた。しかし、魔の影は消えず、再び彼女の出番と相成ったのである。

花組隊員たちが、帝撃に入団するまでのプロセス

桜華絢爛の第一幕では、短いながらも、花組6人が帝撃に入団するまでの経緯が描かれている。真宮寺一馬からの流れで、ある意味花組への入団は必然でもあった真宮寺さくら、そして霊子甲冑の開発に大きく貢献し、その力をかわれて呼ばれた神崎すみれ。さらに重い過去を背負いつつも、飛び抜けた戦闘能力を持つマリア・タチバナ、強大すぎる力を持つため、一族から白い目で見られてしまうアイリス、空飛ぶことを夢見て、小さな小さな発明を続けている李紅蘭、沖縄で一人、空手の修行に明け暮れる桐島カンナ。必然と偶然が重なりあって、いつしかひとつにまとまるこの6人たちのドラマが、第一幕での大きな主題、すなわちテーマとなっているのだ。

あやめの世界旅行

帝都を脅かす「魔」に対抗しうる人材を探すため、世界を旅する藤枝あやめ。どうやって、「異能者」たちの所在を突き止めていったのかはわからないが、最終的に花組には、マリア、アイリス、紅蘭、カンナと、4人の少女があやめからスカウトされ、在籍する結果に。物語中では、そんな彼女の旅が描かれる。

船を使い、アメリカに、フランスに、中国にと、長い旅をするあやめ。その目的は……。

さくらの決意

亡父、一馬が対降魔部隊に所属していたためか、帝都に降魔現る、という知らせを受けるさくら。まがりなりにも破邪の血を引く彼女の心は、父の思い出と平和との狭間で揺れる……。

まだまだ面影に幼さが残るさくら。それでも、心には一本通った心がある。

ニューヨークにも…マリア

目の前で隊長が銃弾に倒れるという、忌まわしい過去を背負ったマリア。

ロシアでの事件から、各地を点々としていたマリア。あやめとはニューヨークで出会っている。心を閉じてはいるものの、その能力を鋭く見抜いたあやめは、彼女を帝撃にスカウトする。

恐れられた子供…アイリス

フランス・シャンパーニュ地方に籍を置く富豪、シャトーブリアン家の子供として生まれたアイリス。しかし、ある日突然「能力」を発揮してしまい、一族の間からは異端視され続けていた……。

どことなく元気のないアイリス。これまでの環境のせいなのか……。

すみれの能力

難航していた霊子甲冑試作機「桜武」の開発を、神崎重工の娘としてではなく、1人の異能者として助けたすみれ。今日における霊子甲冑の開発に、影で大きく貢献していたのだった。

この出来事からも、彼女の帝撃入りは、むしろ当然の成りゆきだった。

上海の発明少女 紅蘭

幼さからか、それとも髪型からなのか、純朴な印象を受ける中国在住当時の紅蘭。

発明大好きな紅蘭は、当時はまだ中国・上海に住んでいた。彼女は、花やしきの研究所入りを条件に、日本へ単身で渡ることを決意する。

沖縄健康優良児 カンナ

空手修行に打ち込んでいたカンナのもとにも、当然のようにあやめが現れる。健康なだけが取り柄だと思いこんでいた自分に、新たなる潜在能力があることを知らされたカンナは……。

さわやか少女のカンナ。太正時代とは思えない、なかなか素敵なデザインの服を着こなしている。

秋のサクラづくし まだまだあるぞ！サクラ大戦関連グッズインフォメーション

フィギュア、プライズ、ステーショナリーと、とどまるところを知らないサクラグッズの広がり。このページで紹介しているOVAも、広い意味ではグッズのひとつ。そして、ここにも新しい商品が……。

まず最初は、サクラ大戦歌謡ショウのビデオ。「蒸気ラジヲショウ」にもその一部は収録されているが、こちらはほぼノーカット版。そして、ムサシヤのフィギュア。こちらもファンは要チェックなんじゃないかな？

さくら&すみれも好評発売中！

1/6スケールのさくら。躍動感が特徴的だ。ムサシヤより。¥14,800（未塗装）

しなやかなすみれのフィギュア。こちらも1/6スケールでムサシヤより。¥14,800（未塗装）

新製品にマリアとあやめが！

●1/6マリア・タチバナ

●ムサシヤ
（原形担当：WOOD）
●¥14,800（未塗装）
●全高：31cm

マリアのクールな視線が、印象的。

●1/6藤枝あやめ

●ムサシヤ
（原形担当：WOOD）
●¥11,800（未塗装）
●全高：27cm

ビデオのほうでも活躍するあやめも立体化されているぞ。

サクラ大戦 歌謡ショウ 花組特別公演「愛ゆえに」 LD&ビデオ1月25日発売！

新宿厚生年金会館で行われた、サクラ大戦歌謡ショウの模様を収録したLD&ビデオ。声優さんたちが舞い踊る、あのステージを見た人はもちろん、そうでない人ならばなおさらゲットしておきたいアイテムだ。

バンダイビジュアルから発売。初回限定版には花組主演メンバーの「レトロブロマイド」封入。

複雑に絡み合った糸は

YU-NO

この世の果てで恋を唄う少女

YU-NO● A girl who chants love at the bound of this world.

●エルフ
●12月4日発売
●7,800円
(CD-ROM3枚組)
●マルチストーリーシステム
A.D.M.S
●18歳以上推奨
●シャトルマウス対応

特報 SPECIAL REPORT!!!
完成度99%

攻略開始!

開発陣の奮闘により、ついに待望のマスターロムが完成。少々足早だが、今回からプロローグおよび本編の攻略を開始。無限に広がる並列世界の謎を、徐々に解き明かしていこう。発売前に各要点をチェックしておくもよし、発売後に活用するもよし!

やがて一つに集束する

PROLOGUE

プロローグ

プロローグはオーソドックスなADV

導入部となるプロローグはオーソドックスなコマンド選択方式で、ストーリーも完全に一本道。よって最悪、表示されたコマンドを総当たりしていけば問題ないはずだが、一応下にフローチャートを挙げておく。まずはここで登場人物の間柄や、舞台設定などの知識を蓄えよう。

このように、表示されたコマンドを選択していく形式。

悩むたくやを周りが気づかうが、本人は素直になれず。

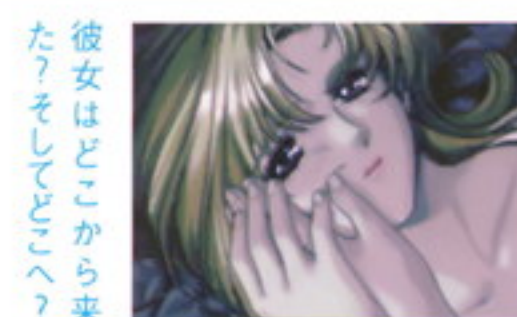
父は生きているのか？　この装置をある人物に渡せばすべてが判明するというが…。

謎が謎を呼ぶストーリー

有馬広大。父親であり、高名な歴史学者であった彼が死亡してから、主人公・たくやはすべてに対して無気力になっていた。半年ほどで未亡人になってしまった義母・亜由美のこと、これからのこと、そして大切な家族のためにできることは？　多くの悩みを1人、抱え込みながら…。

夏休みに入ってすぐ、たくや宛に1つの小包みが届く。中には丸い鏡と謎の装置、そして父からの手紙。奴は生きているのか？　そんな疑問を持ちつつ、たくやは剣ノ岬へ向かう。手紙の指示通り、そこに現れる"はず"の人物にこの装置を渡すため。

山の裏手にはなぜか女性が倒れていた。彼女は一旦気を戻すが、いきなりキスをした後再び倒れ、さらにはその場から消失してしまう。そして龍蔵寺と亜由美が現れる。龍蔵寺はすべてを知っているかのように語った後、たくやの持つ装置を求める。拳銃を向けられ、観念したたくやが装置を渡そうとした瞬間、突然地響きが襲う。光が一面を包み込む中、たくやは1人の少女の姿を見た……。

彼女はどこから来た？そしてどこへ？

なぜ装置を知るのか？要求するわけは？

なぜ神奈がこの場に？その眼差しの意味は？

攻略フローチャート

プロローグ1日目	
屋上	亡き実母の夢から目覚めたところへ絵里子が訪ねてくる。
2階廊下	結城と話をしているとみおも現れる。普段通りの口喧嘩。
ホール	再びみおと結城の2人と会話した後、突然放送が流れる。
研究室	人影のない研究室にいると亜由美、龍蔵寺が現れる。
ホール	部屋を出て美月に会う。ホールへ行くと生徒は皆下校。
学校前	セクシーな女性とぶつかる。どこかで見たような……。
海岸	ジオ・テクニクス社の工事が気になり、一路海岸へ。
社	現場監督がいないようなので社へ。岩陰に綺麗な花が。
海岸	神奈と会う。ナンパを試みるが、あっさりかわされる。
リビング	無言電話の後、カウンターにあった置き手紙に気づく。
自室	いろいろ考えた後、グーグー寝ようとするが寝つけず。
リビング	空腹により、リビングへ。亜由美の部屋から声が……。
亜由美の部屋	着替え途中の亜由美。下着姿のまま、仕事絡みの電話。
自室	亜由美2人きりで食事をとった後、自室へ行き就寝。

プロローグ2日目	
2階廊下	みおと会話中、神奈がぶつかる。さらに結城も現れる。
保健室	絵里子に美月の行方を聞くと、逆に伝言を託される。
研究室	龍蔵寺と話していると、そこへ美月が彼を迎えにくる。
学校前	ボディコンを身にまとった派手な女性とぶつかる。
海岸	女を追い海岸へ。小包が届いたと亜由美に知らされる。
自室	自室にて小包を開封。中にあったのは……。
親父の書斎	詳細を知るため書斎へ向かうが、ドアが開かない。
亜由美の部屋	ひたすら書斎の鍵を探していると亜由美から電話が。
社	誰もいない社。周囲の様子を伺っていると、何か声が。
山の裏手	山の裏手へ向かうと、裸の女性が1人横たわっている。

MAIN STORY

メインストーリー

複雑な分岐の絡み合う世界が舞台

メインストーリーは複雑に枝分かれする並列世界(=パラレルワールド)を舞台にしたマルチストーリー型ゲーム。主人公・たくやは父が残した言葉の真意を解くため、各地に散らばる宝玉を集めることになる。境町に眠る大きな謎を解きながら。そして時に美しく、また時には醜い人間関係に翻弄されながら…。

この並列世界の探索、つまりゲームの進行を手助けするのが、リフレクターデバイスと呼ばれる探索装置だ。まず、ここではその装置が持つ機能の数々と、分岐点におけるその種類を紹介。プレイの際に役立ててほしい。

アイコンクリック方式で進行。話す&場所移動が基本。

4種類の分岐タイプを把握する

場所分岐

プレイヤーがどこへ行ったかで次の展開が変化するタイプ。4種類の中で、最もポピュラーだ。2カ所への分岐が大半を占めるが、まれに3カ所のものも存在する。

アイテム分岐

とある場面において、特定のアイテムを使用したかどうかで分岐する。無論、そのアイテムが自分の手元にない場合は、自動的に「使用しない」道へと進むことになる。

選択肢分岐

表示された選択肢のどれを選んだかで、後の展開が変わるもの。1度だけ選択肢を選ぶものがほとんどだが、いくつかのクイズに答え、その正解率で分岐するものもある。

条件分岐

特定のエンディングを見たかなど、それまでの行動によって分岐する。なお、これら4種が基本的なもの。場所とアイテムなどといった2つの要素が絡む複合分岐も存在する。

リフレクターデバイスの機能を理解する

分岐マップの作成、表示

マルチストーリー型ゲームでよくある試行錯誤を解消する。最初のうちはマップで現地点や分岐の様子などを確認しながら進めよう。マップを開くには宝玉が最低1つ必要だ。

新たな道を発見すると、効果音で知らせる機能も。

分岐を事前に知らせる

随所に存在するストーリーの分岐点を事前に知らせてくれる。後述する宝玉セーブ&ロードと併用することで、さらにこの機能は生きてくる。分岐種類については左の囲みを参照。

分岐直前になると、ここがゆっくりと点滅。

時空間ワープを可能にする

各々の世界が互いに干渉し合う並列世界を、効率よく探索するための機能。ある空間から、宝玉を使った(=宝玉セーブした)空間への瞬間移動が行える(=宝玉ロード)。よってアイテムがなくなって進行不可能になった世界でとりあえずセーブし、そのアイテムをどこか違う世界で入手した後、宝玉ロードして瞬間移動、といった効率のいいゲーム進行も行えるわけだ。

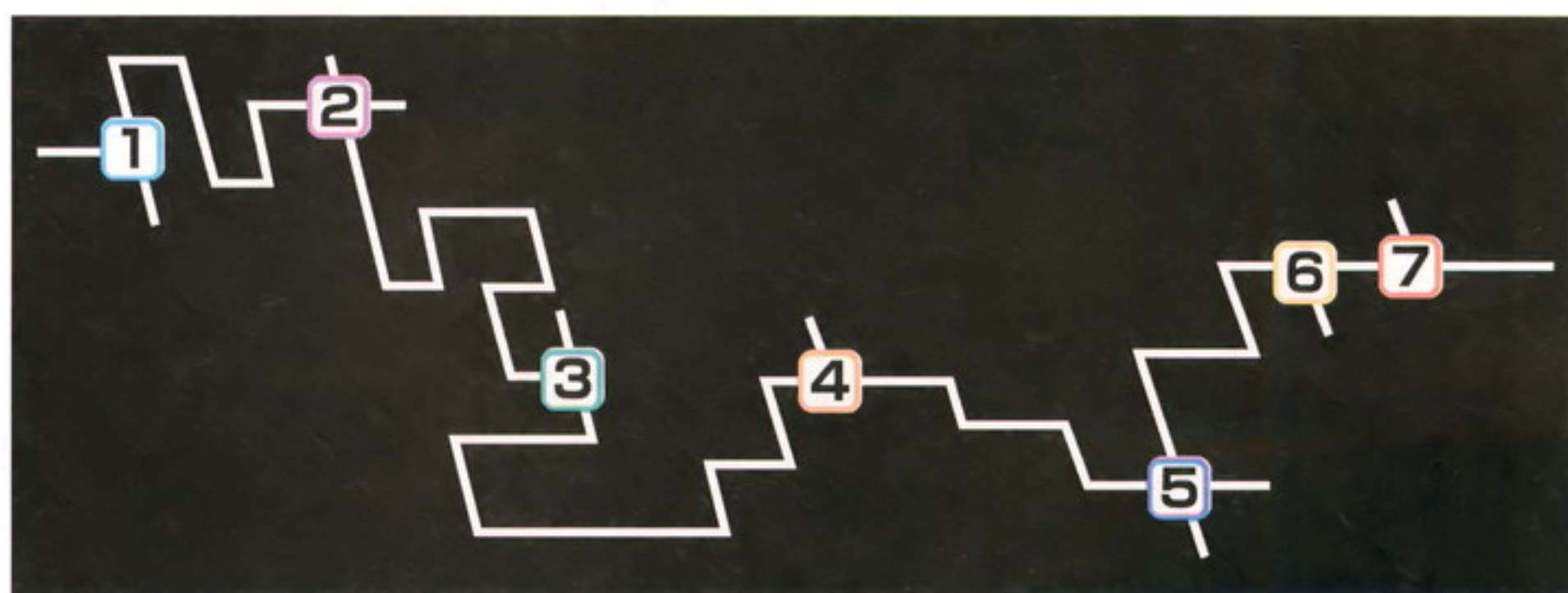
マップを開き、セーブマークをクリックすれば、アイテムなどはそのままで瞬時にそこへ移動可能。

ヒロインの1人、みおを攻略する

物語は大別するといくつかの道に別れ、それぞれに重要な意味を持っている。今回から始まる攻略はヒロインごとのチャートを追っていく形(宝玉集めは大前提)。まずはみおに焦点を当てよう。

島津 みお

市長の愛娘。たくやのことが好きなのだが、とあることがきっかけで彼に冷たくしている。歴史が好きで有馬広大を尊敬している。

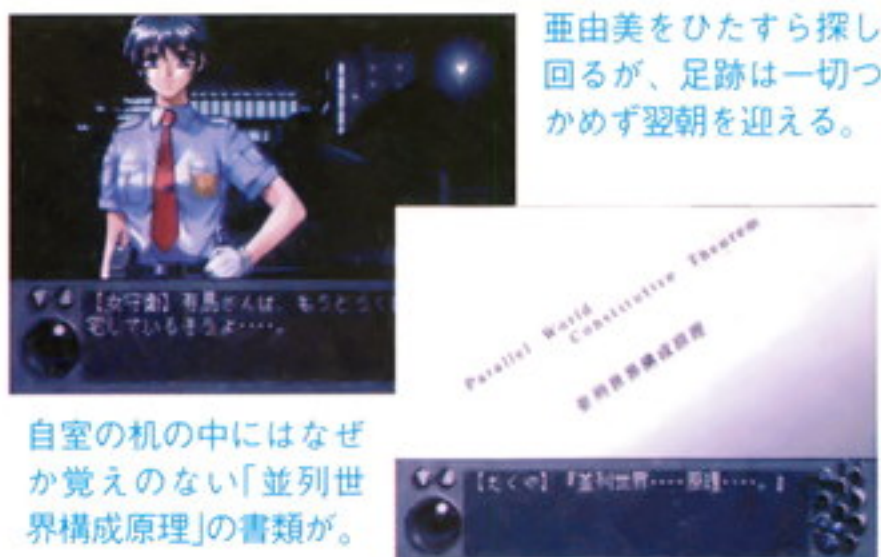
1 2 3 4 5 6 7

分岐マップと攻略フローチャートについて

マップ上の数字が表すのは物語の分岐点。攻略フローチャートにある分岐点とリンクしているので、現在自分がどの辺りにいるのかわからなくなったときなどに活用してほしい。

気がついた先は静まり返った社

たくやが意識を取り戻した場所は夜の社。ただ違うのは周囲に誰もいないこと。龍蔵寺、亜由美、そして神奈はどこへ？　亜由美の安否を気づかって様々な場所を探し回るが、彼女の姿は見えず…。
明くる日学園へ向かう際、龍蔵寺に会う。昨夜のことを尋ねてみるが、知らない様子。そして亜由美とも再会するが、彼女の反応も龍蔵寺と同様。その時1つの考えが脳裏をよぎった。昨夜見た、あの書類に書かれていたことが事実なら……。

亜由美をひたすら探し回るが、足跡は一切つかめず翌朝を迎える。

自室の机の中にはなぜか覚えのない「並列世界構成原理」の書類が。

いつも通り、屈託のない笑みを浮かべる亜由美。しかし、彼女がたくやの知らない「亜由美」である可能性も……。

攻略フローチャート

プロローグ

場所	内容
社	気がつくと夜の社で倒れている。周囲には誰1人としていない。さっきここで起きていた出来事を思い出す。
ジオ・テクニクス社	ジオ・テクニクス社へ。守衛所を調べても誰もいないので、社内へ入ろうとしたら、女守衛真理奈が現れる。

1

場所	内容
自室	机の引き出しを丹念に調べると「並列世界構成原理」の書類を発見。時計を見た途端眠くなり、そのまま就寝。（POINT A）
学校前	結城の電話で昼頃目覚め、学校に向かう。途中、龍蔵寺に出会うが、何もなかったような態度をとられる。

2（POINT B）

場所	内容
保健室	保健室へ行くと絵里子ではなく、みおがたくやをお出迎え。何かを急いでいるたくやの心中を察してくる。
研究室	亜由美を見かけたという結城によれば、彼女は視察へ向かったらしい。結城に補習の代返を任せ彼女を追う。
海岸	豊富が現れて剣ノ岬には近づくなと忠告される。そこへみおも来て、豊富の特別許可(?)により彼女のみ社へ。

3

場所	内容
社	豊富に見つからないように社へ向かうと、みおが双子岩の調査をしている。彼女は補習のため、学校へ。（POINT C）
親父の書斎	鍵がなぜか開いている。念願の亜由美との再会。父の研究資料をすべて龍蔵寺に渡してしまったことを知る。
自室	今現在、自分自身が置かれている状況を把握するため、自室で「親父の手紙」をもう一度読む。
リビング	今の状況を把握した後、リビングへ向かうと亜由美の姿が。彼女はまた会社に行かなければならないという。

次ページへ

POINT A　1つ目の宝玉

机の中から発見した「並列世界構成原理」の書類を読むか否かの選択肢を迫られる。物語が分岐するわけではないが、「読まない」を選ぶと1つ目の宝玉を手に入れることができる。

始めの選択に「読まない」を選んだときのみ入手可。最初に「読む」を選び、その後「読まない」を選んでもだめ。

POINT B　宝玉セーブするのも手

ここはストーリーのヒロインが大きく分かれる重要なところなので宝玉セーブをするといい。ただ、本編開始から間もないところなのだが。

できたら、この絵里子との会話の後に宝玉セーブをしよう。

POINT C　みおのメモ帳を入手

みおが去った後、彼女が忘れていった「みおのメモ帳」を入手できる。ちなみにこのアイテムはみおのストーリーを進行させるうえで、絶対に欠かせない重要なものだ。

みおが去った後、自動的に手に入るため、特にアイコン操作は不要。とにかくここへ来ることが重要なのだ。

ロゲンカから一転、意気投合する2人

たくやのことが好きなのに、以前美月との情事を偶然目撃してしまったことから、いざ面と向かうと必ずといっていいほど憎まれ口を叩いてしまうみお。そしてそんな彼女独特の愛情表現に気づかず、それに対して尖った態度をとるたくや。そんな2人の関係も、みおが落としたメモ帳をたくやが届けたことによって、復兆のきざしを見せ始める。

共通する話題「三角山」で意気投合。次第に何でも話せるような間柄になっていく2人。そしてついにみおは、たくやを信頼し、境町の市長でもある父親が汚職に携わっていること、そしていよいよ捜査のメスが入り、もうすぐこの町を後にしなければならないかもしれないことなど、今自分が抱えているさまざまな悩みを打ち明ける。

問題の場面。たくやとの仲は好転したが美月にはあいかわらず冷たいみお。

みおの研究資料は、三角山の寸法まで調べてある本格的なもの。

POINT D 何げない場所に…

亜由美との話を終えた後、左下の方にある植え込みを調べると彼女が落とした会社の機密書類の一部「20ページ目の書類」が見つかる。

みおの物語を進めるうえでは特に関係ないが、亜由美の方で必要になる。一応ここで入手しておこう。

POINT E 必ず宝玉セーブを

ストーリーが分かれる重要な分岐点。ゲームをスムーズに進行したいのなら宝玉セーブすることを勧める。

この後は場所分岐タイプで、3つに分かれる地点。結城との会話を終えたら、宝玉セーブをすべき。

POINT F メモ帳はここで使う

社で拾った「澪のメモ帳」は、この場面で使用する。使用しないと逆に、みおを攻略することができないので注意しよう。

命の次に大切なメモ帳を取り戻したみお。たくやの前では滅多に見せない彼女の穏やかな表情が印象的。

攻略フローチャート

- ※ **学校前** 神奈とみおが言い争いをしている場面に遭遇。みおが神奈に関する悪い噂を話そうとするが途中でやめる。
- ※ **ホール** 美月と会う。彼女が相談にのってほしいとたくやに頼もうとした時、龍蔵寺が現れて会話を中断される。
- ※ **自宅前** 豊富が、まるで誰かを待ち構えるかのようにして自宅前で立っている。なぜか亜由美の行方を尋ねてくる。
- **ジオ・テクニクス社** 会社前につくと香織が現れる。午後のブリーフィングの話を聞く。直後、真理奈も守衛所から出てくる。

※POINT G 同様順序は問わない

4

- **社** 神奈がいる。落雷による犠牲者が増えないよう、祈りをささげていたらしい。岩には花が添えられている。
- **保健室** みおが絵里子に相談を持ちかけていた様子。余計なことを言って、みおを怒らせてしまう。
- **ホール** 補習をさぼり続けていたことをみおに詫びる。が、彼女はもう自主受講をキャンセルしてしまったとのこと。
- POINT D ▶ **ジオ・テクニクス社** 亜由美とぶつかり、彼女が持っていた書類が散らばってしまう。書類を拾ってあげると、たくやに気づく。
- **海岸** もうすぐ亜由美がジオ・テクニクス社前でブリーフィングを行うことを、豊富から聞く。その後みおに会う。
- **2階廊下** 亜由美と龍蔵寺が海岸工事に関する話をしている。妙な鉱石を採掘中らしい。何か出て行きにくい雰囲気。
- **屋上** 亜由美の後を追って屋上へ。目に入った埃をとってもらう。彼女が仕事に戻ろうとした矢先、落雷が起きる。
- POINT E ▶ **ホール** 結城からみおが補習の途中にいなくなったことを聞く。彼はたくやとみお、2人分の代返をするという。

5

- **研究室** 部屋の中で1人、三角山に関する研究資料をまとめているみお。命の次に大切なメモ帳がなくなったという。

POINT F ▶ **6**

- **「澪のメモ帳」を使用** 命の次に大切なメモ帳をみおに返してあげると、普段は見せない穏やかな表情に。

次ページへ

【澪】そう、全部。だから、走るの。無意味でもいいの。意味があるかどうかなんて、後で考えればいいの。

少し前からは想像もできないほど近い距離になったたくやとみお。今までの2人の口喧嘩は、"恋の交信"だったのかもしれない……。

攻略フローチャート

場所	内容	POINT
2階廊下	みおの代返がばれ、放課後しかられるという結城。最後に、たくやのみおに対する今の気持ちを問われる。	
ジオ・テクニクス社	守衛所を覗くと、女守衛真理奈が。亜由美が行ったブリーフィングの様子を聞く。相当責められた。	POINT G
社	神奈がみおの三角山調査に反対しているよう。2人の口論が終わった後にみおから神奈に関する悪い噂話を聞く。	POINT G
学校前	ボディコンをまとった派手な女性を再び見かける。が、彼女はすぐにその場から立ち去ってしまう。	POINT G
2階廊下	みおと会話していると美月が現れる。美月と研究室で昔話。一緒に帰ろうと学校前まで行くと、みおがいる。美月の提案から、みおを自宅まで送ることに。	POINT H
歴史研究室	誰もいない研究室。昼間、みおが作業をしていた中央の長机を調べると「LEGACY」が見つかる。	
2階廊下	龍蔵寺と香織が、やたらと代名詞の多い会話をしている。安易に声をかけられる雰囲気ではなさそう……。	
7		POINT I
イブニング	「LEGACY」の詳細を聞き、みおなりの歴史学に関する見解を少し聞く。彼女の研究資料を見るため島津家へ。	
島津家	みおの部屋で彼女の着替えを覗く。膨大な研究資料を見せてもらい、今夜三角山を調査することを約束する。	POINT J
自宅前	社へ向かう途中、美月に出会う。彼女は今夜宿直だという。結城はあわてて海岸へ向かったらしい。	
社	神奈が調べていた周辺に、妙な彫り跡を発見。みおが印をつけた場所だという。海岸でみおと2人きりで話をしていると、落雷が。ショックで足をくじいたみおを連れて保健室へ行き、手当てした後、自宅まで送る。	

次回へ

次回予告 みおのストーリーをエンディングまで攻略

「三角山」という共通の話題をきっかけに、接近し始めたたくやとみお。果たして、2人の距離は今よりさらに縮まっていくのだろうか？　それとも……？　次回（12月5日号）は、みおのストーリーをエンディングまで一気に攻略していくぞ。

POINT G 順番は特になし

攻略フローチャート内では、ジオ・テクニクス社～社～学校前となっているが、特に順番はなし。どのような順番であれ、これらの場所に訪れさえすれば話はおのずと進行する。

左にあるフローチャートを見てもらえればわかるように、この辺りはあくまで一本道の展開。どこから行こうが何だろうが、別のヒロインの話になるなどの心配はない。好きな場所から行けばOK。

POINT H 時を経過させる

海岸にいる作業者2人の話を聞いてから向かわないと話が進まない。なお、ここ以外にもこのように作業者やホールにいる生徒に話かけないと物語が進まない場面は多々ある。

作業者2人から話を聞いた後、学校内のホールへ。生徒がいなくなっていれば時間が経過した証拠だ。

POINT I どちらも結果は同じ

タイプは場所分岐。記事中ではイブニングへ直接向かっているが、一方の道に進んでもイベントが1つ増えるだけ。結果的にはイブニングを通り、みおと島津家へ行くことになる。

POINT J 少し寄り道

イブニングの奥の方にあるジュークボックスを調べることで、様々な曲を聞くことができる。物語の進行に少し疲れたようなら社へいく途中、ここで一服するのはいかがかな？

ジュークボックスの右側にあるボタンを押せば曲を聞くことができる。全10曲の中には、意外なものも……。

かつて「ウラベ」と名乗っていた

男の魂に触れる旅……

ゆえに私は、
おまえをビジョンクエストに誘う。

急がねばならぬようだ。
人間の魂を欲する者がいるのだ。
かの光は、その者の指先……

拒否をする間もなく「VR映画館」に飛ばされてしまう主人公。ここから「ウラベ」と名乗っていた「サマナー」の体験を追体験する。そこでの「死」は現実のもとなるらしいが!?

さあ、心して行くがよい。
今、おまえの眼前に開かれる、
魂の記憶へ。

「パラダイムX」を歩き回り、案内をしてくれる「ユーザーカウンター」に戻ってきた主人公とヒトミは、不気味な声と不思議な赤い光に包まれ意識を失ってしまう。気が付くと彼らの前には言葉を話す赤いコヨーテ「レッドマン」がいた……。「レッドマン」は、彼らが聞いた不気味な声と赤い光の元となるものに対抗するため、主人公に「ビジョンクエスト」を体験しろといってくる。返事をする間もなくパラダイムX内の「VR映画館」に飛ばされる2人。これからある1人の男の魂が体験した物語を追体験しろというのだが……。

闇の中を疾走する1台の黒い車。かなりのスピードを出して走るその車には、1人の「サマナー」が乗っていた。何者かの依頼を受けて、「アルゴンNSビル」に向かっている。

だが、端末のある場所は分かっているのか？

ビジョンクエスト

……アルゴンNSビルだろ？
今、向かっている。

そのビルの端末に入っているデータを
このCOMPに移すだけでいいのか？

車の助手席には「GUMP」。鈍く光るその姿は、紛れもなくスプーキーズのアジトにあった物。持ち主はこの男なのか？

デビルサマナー SOUL HACKERS ソウルハッカーズ

●アトラス●11月13日発売予定●RPG●6,800円(CD2枚組)●全年齢推奨

特報!! SPECIAL REPORT 完成度100%

発売1週間前となり、ゲーム紹介も佳境に入ってきた「デビルサマナー　ソウルハッカーズ」。今回は前号の続きとなる「ビジョンクエスト」を中心に紹介。物語の発端ともいえるこの「ビジョンクエスト」。そこでは何が待ち受けているのか？

「ウラベ」の目的はプログラムの奪取だが……

いよいよソウルハッカーズ初の3Dダンジョンに乗り込む。高低差などの新フューチャーもあり。

「アルゴンNSビル」に到着したサマナー「ウラベ」。ビルの中に入ると、「エネミーソナー」が点滅しているのがわかる。周辺に敵悪魔が存在することを知らせてくれるメーターなので、ここからは悪魔との戦闘が行われるようだ。ビルの1階はほぼ何もない、広いロビーで、真っ直ぐ前方にあるエレベータに向かう。エレベータの手前に、今回から3Dダンジョンに登場する「段差」がある。この他「エスカレーター」なども後に登場するようだ。このビジョンクエストで得た経験は、必ずあとで役に立つのでしっかりと覚えておこう。

「ウラベ」の実力は相当なモノ!?

相当なベテラン「サマナー」らしい「ウラベ」。その証拠に仲魔の忠誠度は最大値だ。ほぼプレイヤーの指示に忠実に従うが、戦闘コマンドの「GO」でも的確な動きをしてくれるぞ。また敵悪魔との会話でも、その実力を垣間見ることができる。一部悪魔は「ウラベ」と見て取ると下手に出てくるのだ。

悪魔はウラベの名を知っているようだ。戦闘でも強さを発揮。

悪魔達が放たれた「NSビル」

目的地を目指して進んでいくと、このビルで働いているらしい警備員に遭遇する。悪魔がうろついていることにかなり驚き、恐怖に怯えているようだ。彼から目的地の位置を聞き出し、ひたすら上の階を目指しビル内を歩く。

このNSビル内のどこかに、宝箱が置いてある。見つけたら必ずゲットしておこう。何か役立つアイテムが入っているかもしれないぞ。ウラベ自体はかなり強いので、戦闘での不安はあまりない。目的地はまだ先なので、不安ならセーブポイントでセーブしておこう。

出現する悪魔は仲魔にはならない。それよりもウラベのレベルが高いので、さっさと倒してしまったほうが話は早い。ただし、会話の練習にはなるだろう。

警備員をなだめ、すぐに脱出するように説得するウラベ。しかし彼の努力も空しく警備員は無残な最期を遂げる……。この先にはいったい何があるのか?

セーブ・回復は「レッドマン」におまかせ

ビジョンクエストとはいえ、そこでの「死」は現実と同じ。何かの拍子でゲームオーバーになってしまうと、最後のセーブポイントからやり直す羽目になる。しかし心配は御無用。「NSビル」内に、あの「レッドマン」がセーブポイントを作ってくれている。回復も無料だ。

こまめなセーブはRPGの基本。どこかにあるレッドマンのセーブポイントでキチンと保存しよう。

目的地へ行くには「非常階段」しかない

エレベーターを使って上の階に進もうとしたウラベ。しかしエレベーターにはしっかりとセキュリティがかかっていた。しかもそのセキュリティは、ウラベの手に負えないもので、遠回りを余儀なくされる。各階につながっている「非常階段」を使うしかないが、それにはフロアを大きく回り込まねばならない。悪魔との遭遇も多くなるが、ここで戦って経験値を溜めておくといいことが……。

入ってすぐのエレベーターは2階までしか通じていない。2階フロアを歩き回り、さらに上の階を目指す。

しかしやっと見つけたエレベーターはセキュリティに阻まれ、使えない。非常階段はどこにあるのだろうか?

目的地に現れた謎の男・フィネガン

電算機室にたどり着いたウラベは、さっそく目的のプログラムをコピーしようと試みる。笑い声を上げるプログラムを不気味に思いながらも作業を進めるウラベ。しかし容量が大きすぎるため、GUMPの「悪魔召喚プログラム」をデリート（消去）し、目的を達する。そこへ謎の男、「フィネガン」が現われた。仲魔を失った今、戦う術を持たないウラベの運命は……!?

このプログラムは……

かなりの容量があるソフトらしく、現在のGUMPにある空き容量では対応できない。断腸の思いで仲魔たちのプログラムを消去する。

意志を持っているのか!?

召喚プログラムを失って、戦う術を持たないウラベ。しかし追手は容赦なく襲ってくる。この先、どんな運命が彼を待っているのか？

逃げるしかない!!

大丈夫？

ふと、気が付くとヒトミが心配そうに見つめている。どうやら気を失っていたようだ。

ビジョンクエストでレベルUP!?

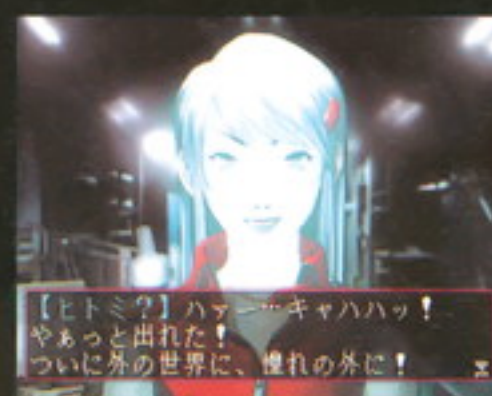
ビジョンクエストから目覚めた主人公は、レベルUPを果たす。これこそビジョンクエストが現実とつながっている証拠だ。ウラベが得た経験値はそのままプレイヤーの経験値として加算されるのだ。ここで一気に数レベルUPするが、先のことを考えてステータスにポイントを振り分けていきたい。

主人公は、最初は力や素早さ、体力を上げるといいだろう。

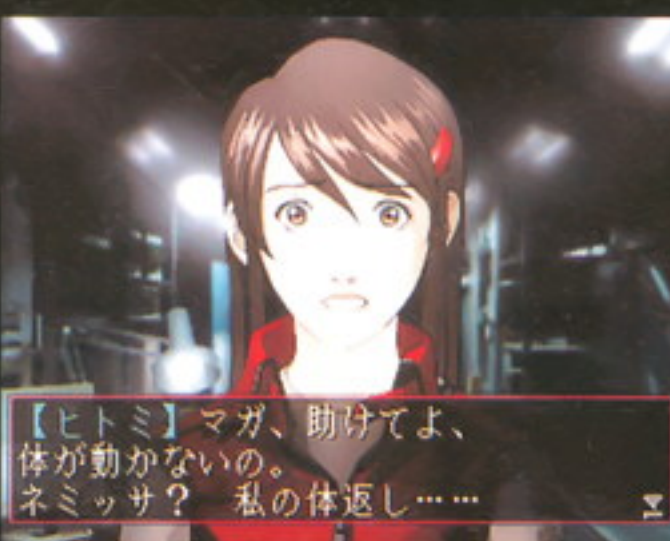
「GUMP」が起動した!?

現実に立ち戻った主人公の目の前には、ビジョンクエストで見たウラベのものと同じ「GUMP」があった。ふとビジョンクエストでの出来事を思い出し、そこで知ったパスワードをGUMPに入力してみると、GUMPが音を立てて動き出した！ 制御しようと試みるが、暴走するかのごとく走る謎のプログラム。明滅するGUMPから突然光球が飛び出した。ヒトミが興味深げにその光を見つめていると……？

何!? これ……

パスワードはどこで設定するのかは明らかにされていない。ロックを解除すると、突然プログラムが走り出す。いったい何が起こったのか？

見ためは髪の色くらいしか変わらないが、その性格はかなり違う。

ヒトミ≠ネミッサ!?

GUMPから飛び出した光は、側にいたヒトミに吸い込まれていった。一瞬、眩しい光に包まれたヒトミは、次の瞬間から全くの別人のようにしゃべり始める。どうやら、解除したプログラムは何かの人格を閉じ込めたもののようだ。偶然か、故意か、その人格はヒトミの体を乗っ取り、閉じ込められていた時間を取り戻すかのようにはしゃぐのだった。ヒトミの人格は「ネミッサ」と名乗る人格に抑圧され、あまり表面に出ることができないでいる。なんとかして元に戻そうと努力する主人公。しかしネミッサはそれを激しく拒否する。

リーダーからの「S･O･S」!?

トレーラー内で騒いでいると、スプーキーズメンバーの「ランチ」、「シックス」が到着した。彼らはヒトミの変化に気づくが、別人格が彼女を支配しているとは思っていないようだ。ネミッサは現実の肉体を手に入れ、そのまま出て行こうとする。あわてて止めようとする主人公だが、そのとき携帯電話がけたたましく鳴った。それはGUMPの入手先を探っているはずのリーダー、スプーキーからの助けを求める悲痛な声だった……。

スプーキーズのメカニック担当ランチは、今のマシンをより早くする怪しいチップを発見してきた。

ジャンク屋に行ったはずのリーダーは、なぜか「アルゴンNSビル」から助けを求めてきた。好奇心旺盛なネミッサは救助に向かおうと言い出すが。

助けに行こう！

面白いことならなんでも興味を示すネミッサ。現実の体を持ったのがよほどうれしいらしい。

ヒトミレベルUP!?

ネミッサが乗り移ってしまったヒトミ。彼女もまたここでレベルUPを遂げる。しかしどこで稼いだ経験値なのかは謎だ。レベルUPするということは、主人公と共に戦ってくれるということなのか？ とにかくステータスポイントを振り分けなければならないので、魔力や素早さ、知力を上げておきたい。

どうやら魔法が使えるようなので、運も上げておこう。

さすが武器マニア

シックスは生っ粋の武器マニアで、NSビルに向かう前に、主人公とヒトミに自慢のコレクションを貸してくれる。一般人でも手に入れることができるものなので、あまり過剰な期待はできないが、丸裸よりはよっぽどいいだろう。

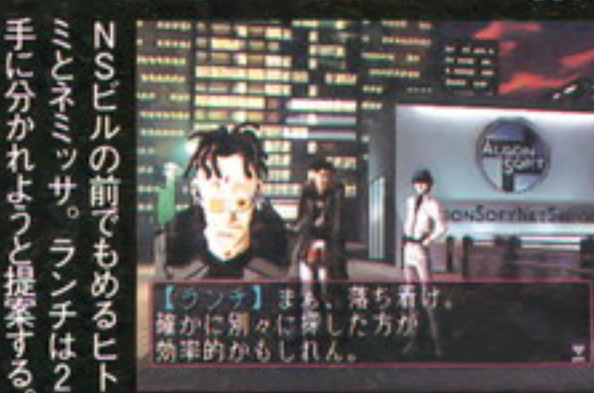
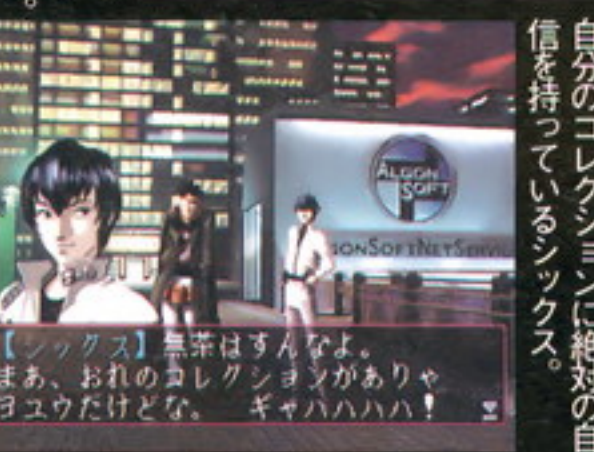
装備はキチッとね

武器、防具フルセット揃っている主人公の装備。

対してヒトミには抜けている防具が。防御力に不安が残る。

芝浜南地下駐車場を出て、天海市二上門にある「アルゴンNSビル」に向かう。途中にいる街の人々の話しも聞いておいて損はない。ぜひ話しかけてみよう。

今度は現実のNSビルへ……

「アルゴンNSビル」といえば、ビジョンクエストで「ウラベ」としていった場所だ。あの体験がどれくらい過去のものかは定かではないが、そう時間が経ってはいないだろう。ビジョンクエストでの経験を生かし、リーダー救出に向かう。ビルの前で救出方法でもめるが、2手に分かれて探すことになった。

NSビルへ向かう途中、知り合いに会うとヒトミの変貌ぶりに驚いている。

NSビルの前でもめるヒトミとネミッサ。ランチは2手に分かれようと提案する。

自分のコレクションに絶対の自信を持っているシックス。

このような強い仲魔がいないまま、NSビルに入ることになる主人公たち。

TO BE CONTINUED...

『PARADIGM X サタマガフォーラム』開設日迫る!!

待ってるヒホ！

さて、前回もお知らせした通り、「PARADIGM X サタマガフォーラム」の開設日が迫っております。正確な日にちはまだ秘密ですが、読者さまからのおハガキなしではどうにもこのコーナー、成立しません。と、いうわけで再び大募集の告知をいたしま～す！ イラスト、文字ネタ、質問などなど、どんどん「サタマガフォーラム」宛に送ってください。また新企画などのアイデアも随時募集しております。よろしくね！

●募集コーナー

◎デビルサマナーシリーズに関するカラーイラスト
◎デビルサマナーシリーズ・コスプレフォト
◎デビルサマナーシリーズに関する要望、質問、感想など

この他随時コーナーアイデアも募集中！ 熱い投稿待ってまーす!!

あて先 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部
「PARADIGM X サタマガフォーラム」各係

壮大な物語がついに動き出した!!

ハイクオリティムービー大紹介!!

アゼルとの出会いが少年を冒険へと導く

今回紹介するのは、物語の最初も最初。導入部のムービーなのだが、それだけでこのボリューム!! これまでのスタッフインタビューでも語られていたように、その力の入れようはハンパじゃない。「体験版CD-ROM」で語られなかった旅立ちの詳細や、各キャラの心情が手に取るようにわかる。

ここに注目!

その1 豊かなキャラの表情

モーションキャプチャーされた体の動き以上に目を引くのが、生き生きとしたキャラクターの表情だ。顔の筋肉の動きは、これまでのポリゴンにないリアルなものに仕上がっている。

その2 多彩なカメラワーク

ムービーの躍動感や迫力を支えているのが、このカメラワークだ。細かいカット割りや遠近の切り替えに加え、静と動のメリハリもスピーディーだ。エッジと攻性生物の戦いは要注目!!

ここに注目!

AZEL PANZER DRAGOON RPG プレビュー Part 1

静かな発掘所から始まる物語は、攻性生物の出現で急展開を見せる。オープニングの見所は、強大な力と権力の前に、なすすべなく倒されるエッジの姿だ。彼がどんな成長を見せるのか期待される。

攻性生物を倒したのも束の間、反乱軍という大勢力を敵に回すことに。

●物語序盤のストーリーと見どころを総チェック!●

半人前の主人公 エッジ

今回のオープニングムービーに限れば、エッジはまだまだ半人前の子供だ。実戦の恐ろしさも知らず、世間のことにも疎い。仲間にその辺を諭されても「そんなもんなのかなぁ……」程度にしか思っていないようだ。攻性生物が現れた後でも、逃げろと言う仲間の言葉を聞かずに、無茶な戦いを展開する。結果的にアゼルと出会うことになるのだが……先行きが大いに不安といった印象だ。今後の成長に期待!

ちょっと無鉄砲な行動が目につくエッジ。

発掘所のエッジ
エッジはのんびりと空を眺めながら、退屈さを紛らわそうとしている。この後に待ち受ける、過酷な運命も知らずに……。

エッジとの出会いには、何か運命的なものを感じさせる。

オープニングでは、遺跡に埋まった姿が印象的だ。顔はあどけなさを残す少女なのだが、服とも皮膚とも判別のつかない、不思議な模様に体を包まれている。まだ、どんな力を秘めているのかは謎だが、ハッキリしているのは、彼女がとてつもなく重要な存在だということだ。

謎の少女 アゼル

個性あふれるキャラクターの演技!!

4枚組CD-ROMの1枚目のサンプルが編集部に到着。気になるストーリーがついに明らかになった! そこで今回は、壮大な物語の幕開けを飾るムービーを大特集。その詳細に迫るとともに、映像に秘められた謎も鋭くチェック。各キャラクターの豊かな演技力も注目だ!

AZEL™ PANZER DRAGOON RPG

●セガ●'98年1月29日発売予定●6,800円●RPG●CD-ROM4枚組●マルコン対応

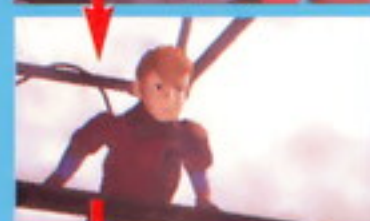
AZEL -パンツァードラグーンRPG-

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 60%

驚愕の大ボリュームムービー

突然の激動が少年を襲う!

「こんなものなのか、実戦って」やる気のなさそうなエッジに、仲間は「気楽でいいな、子供は」と。

強力な攻性生物の襲来に、発掘所は殺気立つ。一方連絡を受けたクレイメンは不敵な笑みを浮かべる。

ストーリーダイジェスト①

そこは辺境の発掘所。旧世紀の遺跡を警備する傭兵の中に、エッジはいた。退屈そうにヒマを持て余すエッジ。だが、突然遺跡の中から現れた攻性生物の襲撃により、静寂は打ち破られた！

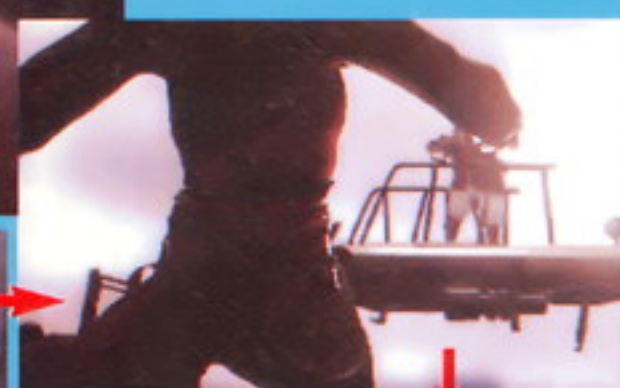
発掘されたアゼル

何か痛々しさを感じさせるアゼルの姿だ。こうして見ると、アゼルが単なる「物」のように思えてやるせなくなる。

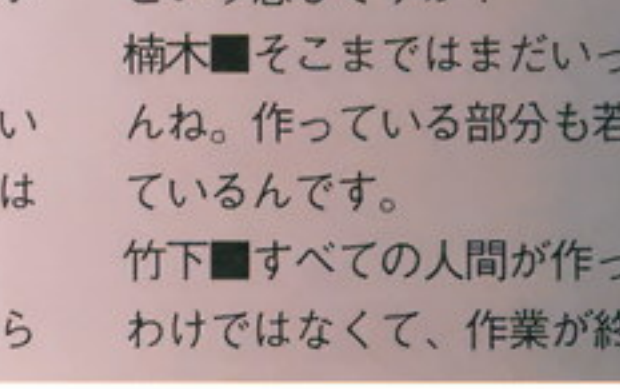
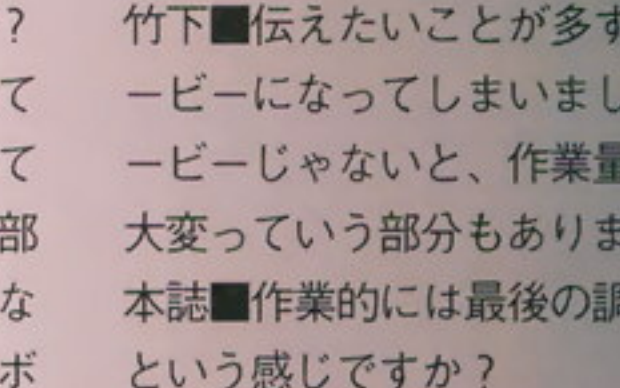
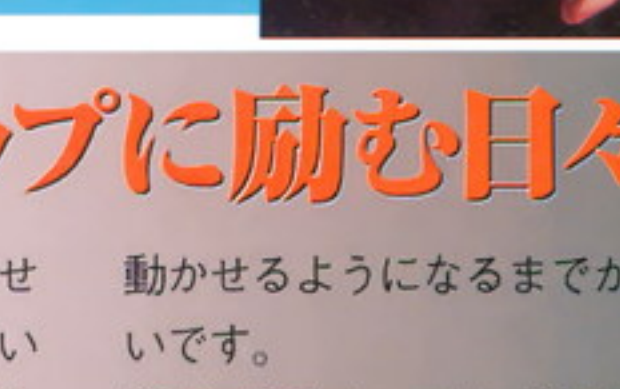
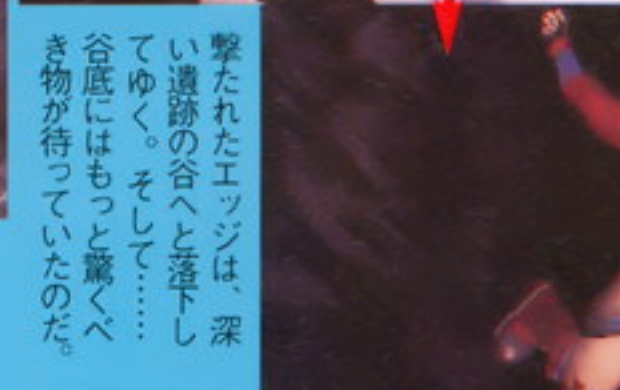
攻性生物のことも忘れ、しばし遺跡の少女に見入るエッジ。仲間の声に我を取り戻し、再び攻性生物に立ち向かう。

攻性生物が乗っている足場を撃ち崩し、難を逃れたかに思えたが……。

待ち受けた反乱軍に、仲間は次々と倒され、エッジも昏倒させられる。

素早く行動を指示するクレイメン卿。帝国に反旗を翻すほど、少女の遺跡は重要なのだろうか？ 「もう後戻りはできない」と言うアーウェンの言葉が印象的だ。

目覚めたエッジは反乱軍を追うが、ツァスタバに阻まれる。

撃たれたエッジは、深い遺跡の谷へと落下してゆく。そして……谷底にはもっと驚くべき物が待っていたのだ。

現れた攻性生物は、ありふれた雑種ではなく、旧世紀から生き残っていた“血統書付き”の強力な奴だった。手持ちの武器では役に立たず、窮地に追い込まれる傭兵部隊。そのとき、エッジを引き裂こうと振り下ろされたツメが、遺跡の中に埋まる少女の姿を露にする。何とか表に逃げだしたエッジ達だが、今度は反乱軍に襲われた。エッジも気絶させられ、遺跡の少女はクレイメン卿に強奪される。目覚めたエッジも、ツァスタバの凶弾に倒れてしまう……。

鉄の指導者 クレイメン

このオープニングで、最も重厚な演技を見せたのがクレイメン卿だ。その毅然とした態度、意志の強さ、不敵な笑みなどは、これまでの学者肌といった印象を覆す意外性に満ちていて興味深い。傍らにひかえるアーウェンも、渋いわき役に徹していてなかなかグッドだ。

非情なる凶戦士 ツァスタバ

最も不気味な男、そして最も凶悪な男。エッジの仲間を次々と撃ち殺してゆくシーンは背筋が寒くなる。その目に宿るのは、殺意と狂気以外の何物でもない。この強敵に、エッジはどう立ち向かう!?

AZEL 開発スタッフインタビュー Part.13

「体験版CD-ROM」にひき続き、いよいよ開発途中版サンプルROMの1枚目が到着。来年1月末の発売日決定とともに、開発も最終段階に突入したようだ。そんな中、現在まとめ役として多忙の、楠木・竹下両氏にお話を伺った。

「AZEL」ディレクター
楠木 学

「AZEL」メインプログラマー
竹下英敏

クオリティアップに励む日々!!

本誌■今回サンプルをプレイさせて頂いて、かなり出来上がっているなという印象を受けましたが？

竹下■要素だけ詰め込んだ通してできるものは、もう出来上がっているんですよ。まだ調整不足の部分もあるので、全部お渡しできなかったんですが、やっと全体のボリュームが見えた感じです。

本誌■かなりムービーが多いという感想を持ちましたが、その辺はどうですか？

楠木■そうですね。始まってから動かせるようになるまでかなり長いです。

竹下■伝えたいことが多すぎてムービーになってしまいました。ムービーじゃないと、作業量的にも大変っていう部分もありましたし。

本誌■作業的には最後の調整段階という感じですか？

楠木■そこまではまだいってませんね。作っている部分も若干残っているんです。

竹下■すべての人間が作っているわけではなくて、作業が終わった

伝説の攻性生物ドラゴンとの出会い

いきなり上昇を始める床に驚くエッジ。いまだ生き続ける旧世紀のテクノロジー。

闇の中に光る不気味な目。それは、ついさっき戦ったばかりの攻性生物だった。

手にいれたばかりの銃は弾切れなのか、ウンともスンとも言わない。ピンチ!!

ストーリーダイジェスト②

遺跡の最深部を探索し、エレベーターらしきものを起動させたエッジ。しかし、たどり着いた場所には、先ほど戦った攻性生物が待ち受けていた。手にいれた銃も弾が出ず、絶体絶命のエッジ。

と、突然上方に巨大な光が輝いた。その光は数本の光の矢に分かれ、攻性生物の群れを貫く！ 激しい爆風とともに、あれほど強力だった攻性生物は灰と化した。

攻性生物の屍を前に、呆然とするエッジ。そこに、巨大な生物が飛来する！ ゆっくりと翼を羽ばたくその生物とは、伝説の攻性生物ドラゴンだった。悠然とエッジの前に舞い降りたドラゴンは、エッジの瞳を見つめるように近づく。と、エッジの周りに不思議な光があふれ出し、見たこともないビジョンが現れる。

遺跡に埋まっていた少女、ドラゴンにまたがり塔を目指すエッジ、見たことのない戦士……様々なイメージがエッジの頭の中を駆け巡った。我に返ったエッジは、ドラゴンを見る。

「乗れっていうのか……？」

エッジの問いに、雄叫びで応えるドラゴン。エッジは意を決してドラゴンの背にまたがった。

あまりの出来事に、腰が抜けてしまったエッジ。またもや絶体絶命のピンチ？

だが、エッジを見つめるドラゴンの目に殺意はなかった。何を訴えているのか。

不思議な光がエッジを包み、見たことのないビジョンが渦巻く。これまでのシリーズ同様、ドラゴンの不思議な能力と言えよう。

遺跡の底でエッジの見たものは!?

九死に一生を得たエッジは、遺跡の底の探索を始める。ここで初めて、プレーヤーに操作が委ねられるのだ。探索できるフィールドはせまいが「ロックオン」による具体的な操作などを経験できる。いくつかアイテムも発見できるので、すみずみまで調べてみよう。

谷底に溜まった水によってエッジは助かった。

旧世紀独特の模様が壁に見られる。とにかく地上に戻らなくては。

●ロックオンでいろいろ探索すると…●

遺跡最深部にある塔状の物は、AZELワールドに共通したアイテムボックスだ。ロックオンすれば、様々なアイテムが入手できる。遺跡や街、フィールドなど、いろいろな場所に点在している。

銃を発見!!

この装置にロックオンすると、地上へのエレベーターが起動。

そばに近づいてからロックオンすると、中のアイテムを入手できる。ここでは、これからの戦闘にかかせない銃を入手。

究極のゲームの一歩手前という感じ（楠木）

者から順次調整や修正の方にまわっています。

本誌■竹下さん的には、今どのような作業を？

竹下■プログラマーっていうのは、材料をまとめて出力する部分なんです。各パートの要因がすべて僕の所に集まってきて、今どんどんできてきて調整もできてきて……あれもこれもやらなきゃという感じですね。僕の所で動いているのが製品になるので、きっちりまとめないとって感じです。

本誌■手ごたえとしてはどうですか？ 1枚目を見る限りでは、だいぶイメージも見えてきましたが。

竹下■じつは開発内では4枚目までできています。ただ商品っていうのは、僕たちとしては「作品」じゃないですか。だから、最後まで詰めないとちょっと出せない……そういう感じです。

本誌■ところで「体験版」から変化した部分はありますか？

竹下■戦闘システムが変わりまして、戦い方などによって成長の仕方も変化するんです。個人的には、その辺をうまく調整できたら、すごく面白くなると思ってるんです。

楠木■現状では……そうですね、シューティングなら、戦闘がバラ

目的地4番発掘所まであと三十分

破壊された発掘場所、仲間の死、そして旅立ち…

ドラゴンに乗ったエッジは、無事に発掘所の入口にたどり着く。しかしそこは、無惨に破壊しつくされていた。倒れていた傭兵部隊隊長は、クレイメンを追い、遺跡に埋まっていた少女を奪回する以外エッジの助かる道はないと告げる。この状況を見れば、帝国は間違いなく傭兵部隊を疑うからだ。こうしてエッジは、隊長からマップを受け取り、クレイメン追撃の旅に出ることになる。

発掘所上空に敵は出現しない。ここでドラゴンの操縦法や、フィールド上でのロックオンを練習できる。

●NEXT STAGE●

渓谷地帯1・2

発掘所の次から、バトルフィールドが本格的に始まる。ここは「体験版CD-ROM」にも入っていた場所だが、レイアウトなどが変化していて、フィールド自体も広い。ギミックなども追加されているぞ。

洞窟などに侵入できるのだ。以降の詳細は、次回にたっぷりお伝えしよう。

ここに注目! (ドラゴン)ベースウィング

ドラゴンはイベントクリアにより進化してゆく。最初に登場するこのドラゴンは、最も基本的なドラゴンで「(ドラゴン)ベースウィング」と呼ばれるものだ。「体験版CD-ROM」に入っていたドラゴンは「(ドラゴン)ストライプウィング」で、これよりも2段階進化したもの。11／7号の記事を見てもらえればわかる通り、このドラゴンよりもずっとカラフルで美しい。この先どんな進化を見せるのか? そのへんも注目だ。

(ドラゴン)ベースウィングはタイプセレクトができない模様。

謎・謎・謎!? 冒頭シーンの重要ポイントをCheck!

オープニングから、早くも謎や伏線が多々見られるAZEL。最後に、今後ストーリーに関わってきそうなものをピックアップしてみよう。中でも注目されるのは、最大の謎をにぎっていると思われるアゼルの動向だろう。エッジが危機に陥ったとき、アゼルのビジョンが現れる。その時点でアゼルが目覚めていたとしたら、呼応するように攻性生物が出現したのも気になる。アゼルは旧世紀の、何らかのシステムのカギなのかもしれない……?

クレイメンの作戦とは果たして?

会話に出てきた、クレイメンの「作戦」が気になる。帝都でも進行中というあたり、帝国の存亡に関わるようなものでは?

レリーフのドラゴン

ツヴァイではラギがレリーフになった。遺跡最深部に同じ様なレリーフがあり、ドラゴンが出現した。ここには重要な秘密がありそうだが……。

エッジが見たビジョン

ドラゴンによって見せられたビジョンには、なぜかアゼルが登場する。まるで彼女自身がすべての要であるかのような映像なのだ。

アゼルがエッジを呼んだ?

攻性生物の攻撃によってもうろうとしたエッジは、アゼルのビジョンによって我に返る。まるで2人の心が通じ合ったように見えたのだが……。

ンス良くまとまればよかったんですが、AZELは最後まで緊張感たっぷりにできなければいけない。ですから、エネミーだけ調整すればいいわけではないんです。大変な作業ですから覚悟してやらないといけないと思っています。

本誌■シリーズを通して一番大変って感じですね。

楠木■IとIIを作って、さらにもう一本同時に作っている感じです。

本誌■最後になりますが、完成に向けての意気込みなどを頂けますか。

楠木■そうですね、サターンで現状やれることは、すべてやったような感じです。何て言うのかな……究極のゲームの一歩手前って感じ(笑)。

竹下■そこまで言う!? (笑)

ふう、どこまで続いてるんだろう…

今が開発で一番大事な時期なんです(竹下)

最後に、ファンに朗報だっ! 来週号から、AZELの新コーナーがスタートする。これまで以上に、みんなの熱い応援やお便りを待ってるぞ!!

「野球つく」のオープニングに、もうひとつのドラマ

「野球つく」の発売を待ちきれない人たちに、オープニングでの楽しみをひとつ紹介しよう。以前、オープニングムービーについては紹介したけど、じつはもうひとつのムービーが用意されていたのだ。前回紹介したものがバッター編なら、今回はピッチャー編というところ。全体的にパステル調の色づかいなのが印象的で、その内容からはピッチャーの熱い気迫が伝わってきそうだ。この２つのオープニングが、キミを待っているぞ！

気迫のこもったピッチャー編

2アウトで2ストライク、2ボールとピッチャーもバッターも緊張する場面。ホームランを打ちそうな勢いのバッターを相手に、ピッチャーは魂を込めたボールを投げる。地をはう炎のボールは、バットをかすめることなくキャッチャーミットに突き刺さる!!

OPENING PART 2

1 どくん どくん

2 どくん どくん どくん どくん

打ち気マンマンのバッターに対してピッチャーは何を投げる!?

6 カウント2アウトで 2-2!!

7 うおおっ!!

8 ズシャアアアア

2アウトで2-2の平行カウント。炎に包まれたボールが、キャッチャーミットめがけて地をはっていく!!

日本シリーズ・ヤクルト優勝おめでとう特報!!

野茂監修

プロ野球チームもつくろう!™

BLUEWAVE FIGHTERS LIONS
BUFFALOES MARINES HAWKS
GIANTS DRAGONS CARP
SWALLOWS BAYSTARS TIGERS

特報 SPECIAL REPORT!! 完成度75%

- ●セガ●12月28日発売予定
- ●5,800円●パスワード対戦あり
- ●スポーツ育成シミュレーション

日本シリーズは4勝１敗でヤクルトが優勝。おめでとう!! さて、これで実際の野球はストーブリーグに入り、あとは12月28日に発売が決まった「野球つく」を待つだけだ！ テレビや新聞で選手たちの様子を見ながら、ゲームでチーム作りっていうのもいい？

OPENING PART1

5	6	7	8	9	R
1	0	2	0	1	6
0	0	2	0		6

があった……

かましてやるぜ!!

一発でかいの

頼んだよ!!

ボール君

キラン

ふんっ!

この緊張の場面で、ピッチャーは巨人軍の桑田投手のようにボールにグッと魂を込める。

ギュッ

ザザザザ

ザザザザ

ボールはバットをかすることもなく、矢のようにミットに突き刺さる!

しゅうううううううう

やったね!!

苦しい場面を切り抜け、バッターを三振にとりピッチャーはニッコリ!!

こちらは一発サヨナラ・バッター編

9回の裏同点で、サヨナラのランナーはすでに塁上。ヒットがでようものなら、たちまちサヨナラで試合終了という場面。ピッチャーが投げた気迫のこもったボールも、バッターのひと振りでスタンドめざして飛んでいく!!

気合いの入った球を、ひと振りで決めてしまったバッター。野球には、さまざまなドラマが秘められているのだ。

東京ゲームショウに行けなかった人たちに朗報！
キミの家でも“選手もつくろう！”で選手エディットができるぞ!!

9月に行われた東京ゲームショウで、大好評だった選手エディットの“かおつく”。数多くの顔パーツから、好きな形を選んで自分の分身を作ってしまうというものがそれだ。その“かおつく”が、なんとゲーム本編にも入ることが決定したぞ！　その名も“選手もつくろう！”といい、輪郭や鼻の形などから色までが設定できるのだ。これで、ゲームショウに行けなかったり、当日は参加できなくて涙をのんだ人も、思う存分選手エディットが楽しめるんじゃないかな。

この“選手つく”では、選手の顔を作るだけではなく、選手の名前を変えたり、選手の顔データを他の選手にコピーすることもできる。また、作った選手のデータは、本体とカートリッジにそれぞれ12人までセーブができるのだ。

メニュー画面で“選手もつくろう！”を選択すればエディットができる。…その隣の“サカつく２？”ってなんだろうね？

まずは選手を選択

エディットを始める前に、まずはベースとなる選手を選択しよう。

こんなところが作れるのだ

●名前を変える

選手に好きな名前をつけよう。お気に入りの名前や友だちの名前、または好きな人の名前をつけて育てるのもおもしろいかも。でも、決めるときには慎重にね。

●顔を変える

基本的には、ゲームショウでの“かおつく”と同じものだ。ベースとなる選手の“かたち”と“いろ”を好きなように組み替えることができるぞ。まずは、鼻や目などの顔のパーツを組み合わせ、それから髪の毛や肌といった部分の色を設定する。気に入った形になるまで、何度でもチャレンジしていこう！

●コピーする

選択した選手の顔データを、他のつくろう選手の顔にコピーすることもできるのだ。これを使えば、兄弟や友だちと一緒に作りっこするときに手間がはぶけたりするね。みんなで選手を作ってみよう。

おもに、“選手つく”でエディットできるのは上記の３点。その中でも、やはりメインとなるのは顔のエディットだろう。

●パスワードもついてるぞ!!

自分で作った選手のデータを、パスワードにすることもできてしまう。これがあれば、友だちと選手のやりとりも可能だ。自慢の顔ができたらパスワードにして、友だちのチームに移籍させるのもおもしろいぞ!!

顔のパーツを組み替えて、色をつければ完成だ！

顔のエディットをするにはベースとなる選手を選び、その顔をいろいろといじって思い通りの顔に仕上げればよい。作業の手順としては、パーツを組み合わせて顔ができたら、各部の色を設定する。グローブやバットの色も決めよう。

うまくできれば、それだけ愛情も湧いてくるはず。じっくりと時間をかけて作っていこう。

かたち

各パーツはたくさん用意されているので、特徴も出しやすくなっているはずだ。

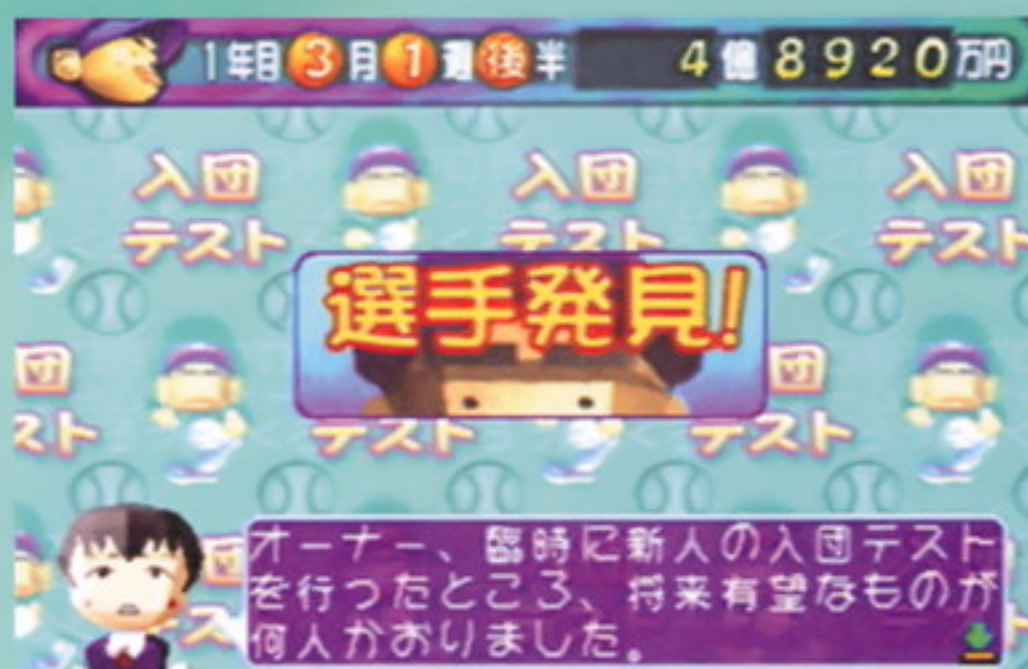
いろ

顔やバットの色でも身体的特徴を表すことができる。色黒、色白の選手だってできちゃう。

完成

形が決まり色をつければ選手が完成。エディットのデキに納得がいったら、データをセーブして終わりにするか、次の選手をエディットしよう!!

有望新人選手"つくろう選手"は入団テストにやってくる!!

"選手つく"で作った選手は、"選手発見"というイベントの、テスト合格者として入団してくる。ここでは、それまでに作った選手のデータの中から、これぞという選手を1人選び、自分の球団に入団させられる。入団させる際には、守備位置の選択やきき腕と性別の設定も行える。こうして入団した選手を、エースピッチャーに育てあげるか、球団の主砲としてタイトルを取らせるかはキミ次第だ!!

"つくろう"選手はイベントにより入団。このイベントの発生は、選手のアキに関係があるようだ。

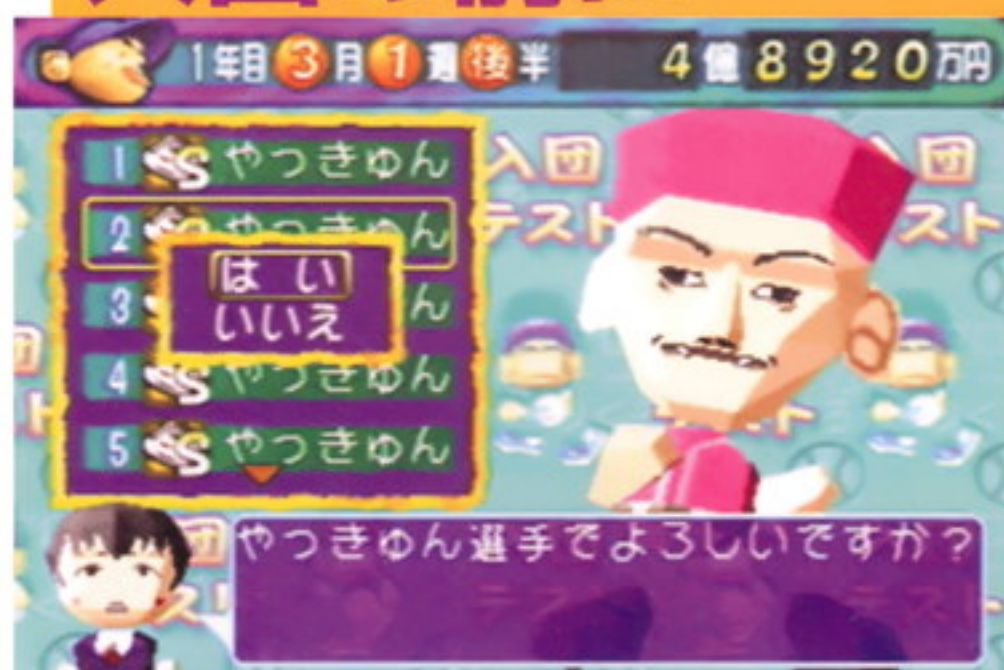
めざせ!スーパープレイヤー!!

すべての設定が終了すれば入団が確定する。テストで入団した選手が、どこまで育つかが楽しみだね。

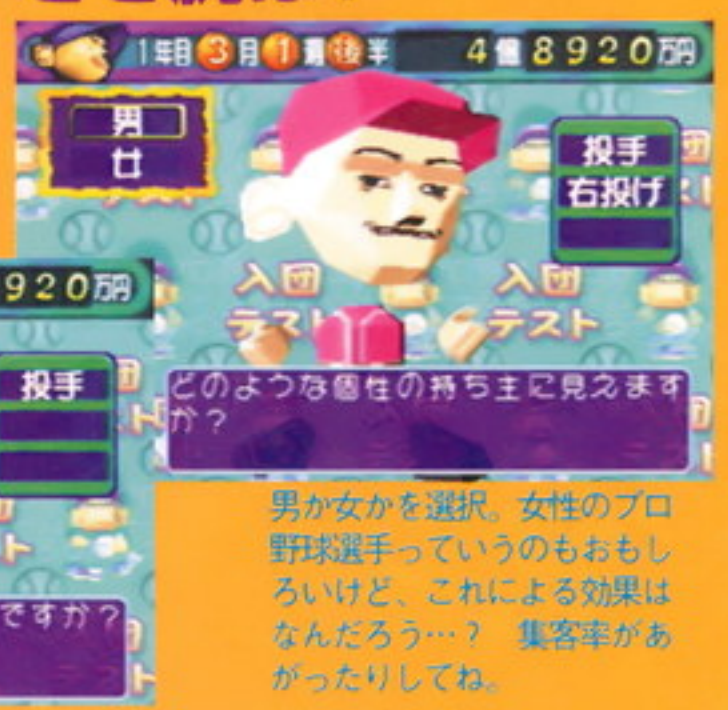
登録選手から選択する

入団の前に…

ポジションは?

投手なのか野手なのかを決定。これは趣味で決めてもいいんじゃないかな。もちろん、チーム事情などを考慮して決定してもいいけどね。

ポジションが投手ならボールを投げるきき腕を、野手の場合にはどちらの打席に立つのかを選択する。

性別は?

きき腕は?

男か女かを選択。女性のプロ野球選手っていうのもおもしろいけど、これによる効果はなんだろう…? 集客率があがったりしてね。

東京ゲームショウイベント "かおつく" 採用者59名の中から5作品を大紹介!!

ゲームショウ当日には、100人を越える参加者が集まった"かおつく"。その中から、みごと59名の作品が採用されたのだ。採用された選手はゲームの中に登場し、プレイヤーの球団に入団してくるかもしれないぞ。今回は特別に、59作品の中でも優秀な5作品を紹介しよう。どれも個性的で、特徴のある顔に仕上がっているので、自分の選手を作るときの参考にしてもいいぞ!!

『キバがおちゃめで賞!』

群馬県
福島正和君の作品

悪ガキっぽいイメージを漂わせながら、口もとのキバに特徴が表れている作品。こういう顔の選手を投手にしたら、いい中継ぎになりそうなんですが……。

『遠路はるばるご苦労様で賞!』

兵庫県
山下聡君の作品

神戸からわざわざ幕張メッセのゲームショウにやってきた山下君は、その苦労がむくわれて採用決定。でも、作品としてのレベルも決して低くはないぞ!

『これは凄いで賞!』

埼玉県
茨木力君の作品

ずいぶんと濃い肌色で、さらに顔もだいぶコい。賞の名前そのままの作品だ。肌の色はともかくとして、この顔ってなんか巨人軍の桑田投手に似てませんか?

『名前と似顔絵のギャップが激しいで賞!』

神奈川県
男澤勇気君の作品

たしかにギャップのある名前と似顔絵だけど、なんか暖かいよね。この似顔絵からは、本人はあまりスポーツが得意そうに見えないけど、実際はどうなんだろう。

『また会いたいで賞!』

東京都
杉本智技さんの作品

数少ない女性参加者からの採用で、しかもかなりかわいい作品だ。彼女を自分のチームに入れておけば、マスコット的な存在としての活躍も期待できるかも!?

ハチロクこそオレの青春（すべて）──

やったね、拓海くん！
みんなハラハラしていたけど、
なつきは信じていたからね。

特報 SPECIAL REPORT!!

完成度 60%

- 講談社
- 2月発売予定
- 5,800円
- レース
- 1人プレイ専用
- 全年齢推奨

公道最速伝説

頭文字［イニシャル］D

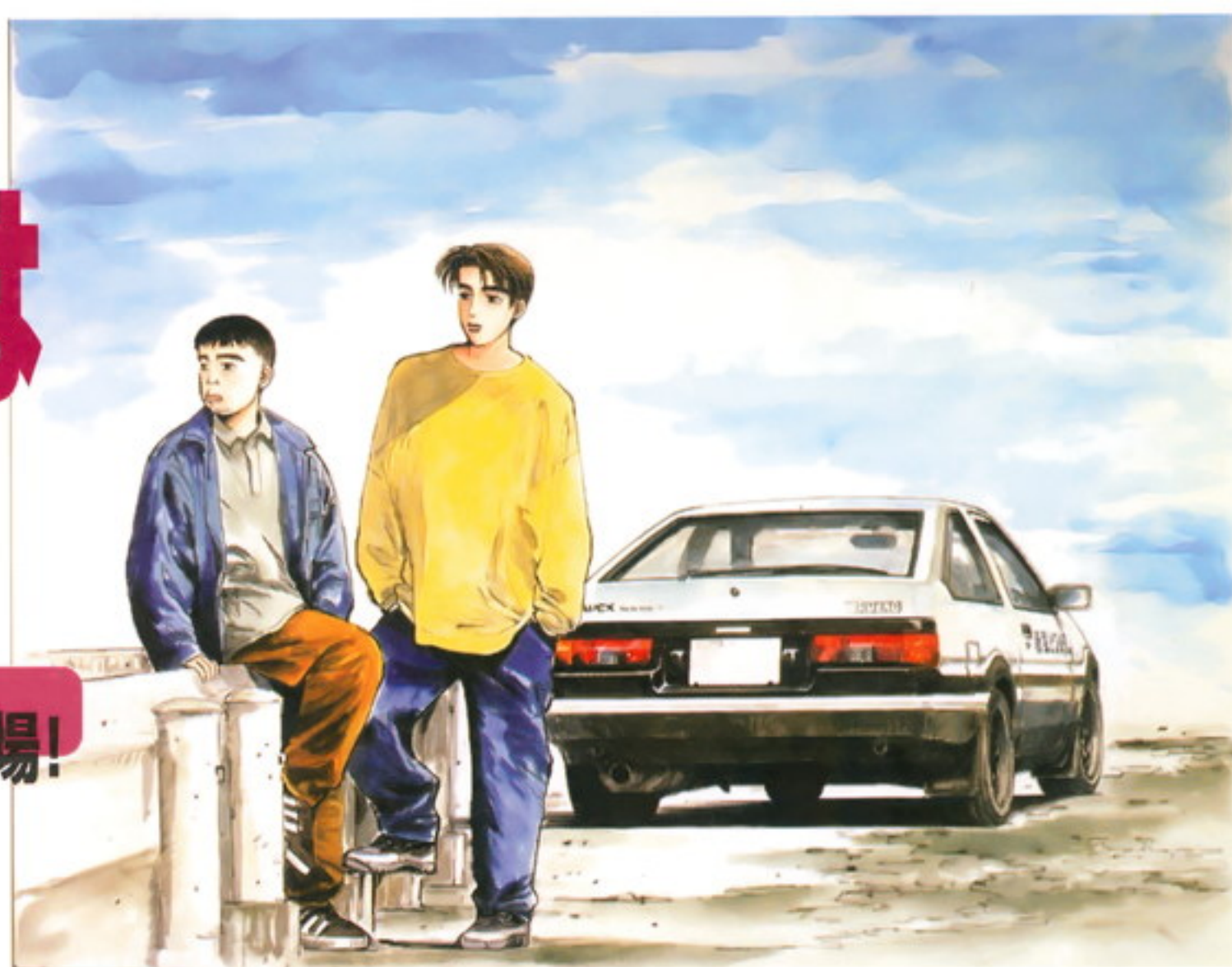
ヤングマガジン連載中の人気マンガ「頭文字D」がレースゲームになって登場する！　というわけで、今回はゲームシステムの話題を中心に、コースや「頭文字D」ならではの要素を交じえつつ掘り下げていく。まだまだ謎に包まれた部分はあるものの、ゲームの雰囲気はつかめるはずだ。

あの人気マンガが初のゲーム化！

とうふ屋の家に生まれた、何の変哲もないごく平凡な高校生、藤原拓海。彼がひょんなことから走りに目覚め、中学1年から家業の手伝いでクルマを運転するうちに身につけたドラテクで、巷の走り屋達を次々と破っていくというストーリーの人気マンガ「頭文字D」。クルマの魅力あふれるストーリー展開で、走り屋ならずとも多くのファンを持つヒット作がゲーム化されるというから期待せずにはいられないところだろう。まだ編集部にROMが届いてないので詳しいゲーム内容については紹介できないが、とにかく極力原作のイメージを損なわないように開発が進められている模様。右ページの写真を見る限り、アドベンチャーゲームとも思えるほどだが、本作は正真正銘のレース(公道バトル)ゲーム。もちろん原作で登場したキャラがそのまま登場し、バトルできるというんだから、まだ原作を読んでない人は今すぐにでも読むっきゃないね！

サターン版「頭文字D」はこんなゲームだ！

POINT 1 「頭文字D」初のアニメ化！原作でおなじみのキャラたちがそのまま登場！

そう、何しろ初のアニメ化。ゲームのシナリオモードでは、原作に登場しているランエボに乗る須藤京一まで完全網羅され、それぞれのキャラクターが個性豊かに登場してくれる。また、原作のイメージを損なわぬよう、あえて声優は起用せず、台詞等は文字だけで表示される点も憎い心意気だ。プレイヤーはもちろん藤原拓海としてハチロクを駆るわけだが、次々と登場してくるライバルに勝つと、バトルモードでそのクルマが使えるようになるぞ。

藤原拓海（タクミ）

ゲームの主人公。家業の手伝いをしながら身につけたドラテクでハチロクを手足のように操る。でも普段はボーッとしている高校生。

愛車は実家にあるスプリンタートレノGT-APEX(AE86)。最初は走り屋などに興味がなく、クルマの名前もろくに知らなかったが、峠でバトルを繰り返すうち、しだいに走りに目覚めるようになる。

武内　樹（イツキ）

根っからのクルマ好きな拓海の親友。走り屋に憧れて念願のハチロクを買ったつもりが、ハチゴーを買ってしまった大バカ者（笑）。

愛車はもちろんカローラレビン1500SR（AE85）。彼は彼なりにドラテクの練習をするが、やっぱりいまひとつらしい。

茂木なつき

拓海の同級生の女の子。拓海とは一時期ひょんなことから話もしなくなったが、高校3年の夏、再び仲よくなり始める。

サッカー部の元マネージャーで、拓海もそのときサッカー部に所属していた。その関係からお互いをよく知っている。

真子＆沙雪

ブルーのシルエイティ（180SXにシルビアのマスクを装着）に乗る美人コンビ。女だからといって甘く見ると痛い目にあう。

原作では真子（左）にS13に乗る池谷が一目惚れするが、ゲームではそういうラブストーリーはないらしい。

美貌もドラテクもかなりハイレベルなシルエイティの2人だが……。

庄司真吾（ショウジ）

ダウンヒル最速と自称するナイトキッズ所属の走り屋。愛車はホンダシビックSiR（EG-6）。妙義を本拠地として活動する。

拓海とのバトルの際、バンパーを小突くなどのラフプレイで拓海をキレさせたその人。勝つためには手段を問わない。

須藤京一

群馬エリアを制覇しようと乗り込んできたランエボを駆るエンペラーのリーダー。その腕はかなりのもので、さすがの拓海も苦戦を強いられる。

コワモテな顔つきの須藤。ジムカーナで培ったドラテクは確かなもので、ランエボを自在に操る。

登場人物はエンペラー須藤京一まで完全網羅！

POINT 2 コースはすべて原作で登場する峠ばかり

サターン版「頭文字D」で登場するコースは、もちろん原作で登場するおなじみの峠ばかり。原作のモデルとなっている実在の峠をゲームでもモチーフとし、忠実にかつ微妙なアレンジを施しながら3Dポリゴナイズされている。もちろんループ化されたレーシングコースは登場せず、公道最速伝説と銘打っているように、出てくるコースはすべて公道。ただし現実のように対向車などは登場しないので、思い切り攻めることができるってワケだ。ちなみにゲームで出てくる峠は、おなじみの秋名、碓氷、妙義、赤城の4コース。どれも特徴あるコースレイアウトで、秋名では5連続ヘアピン、碓氷ではめがね橋、妙義ではスタート直後の上りからの下り勾配など見どころも満載！　背景もキレイだぞ。

右のワイヤーフレームをレンダリングするとこうなる。コーナーの1つ1つまで非常にていねいに作られているぞ。

秋名峠

拓海が毎朝ハチロクで走っている秋名峠。全長6.5Km、高低差約400mという非常に入り組んだレイアウトの峠だ。

画面A：秋名の第3コーナー。最初に出現するヘアピンで、Rはかなりタイト。出口がすぐ左コーナーになっているので脱出が難しい。

画面B：2つめのヘアピンコーナー。急な下り勾配になっているのでオーバースピードでの進入は即クラッシュだ。

画面C：秋名で2つあるロングストレートのうちの1つ。腕次第ではここで離されても次の左コーナーで抜ける……はず。

画面D：ここからは右、左とリズミカルなS字コーナーが続く。1つミスると後に響くので、確実なコーナリングで。

画面E：ほぼ中間地点のヘアピン。あいかわらずRはタイト。待避所が峠らしさを演出している点に注目！

POINT 3 レース後のリプレイには描き文字の効果音が！

おもしろい演出の1つとして、リプレイでは主だった効果音が、原作風の描き文字になって表示される、という点がある。これも原作のイメージを損なわないようにという配慮の1つだが、ハッキリ言ってこれは「頭文字D」だからこそできた芸当。スバラシイ！

リプレイも原作チック！

これらの画面は実際の画面写真ではなく、あくまでイメージ的なものだが、ゲーム画面もこんな感じになると思っていい。いや、むしろこれ以上のものになるだろう。

レースなんてモノじゃない これは闘い（バトル）なんだ——

POINT 3 まだまだあるサターン版「頭文字D」の特徴

●ゲームは4つのモードで楽しめる！

ゲームモードは、アドベンチャー形式でストーリーが展開していくシナリオモード、タイムアタックモード、バトルモード、ドリフト教室モードの4つ。最後のドリフト教室モードの詳細は謎だが、ファンは超期待だ！

最初のメニュー画面。デザイン的なものは変更の可能性有。

●ゲーム中の視点は3つ！

ゲーム中の視点は3種類。オーソドックスなドライバーズビュー、マシン後方からのビハインドビューから好きな視点でプレイできる。

ビハインドビュー

マシンのすぐ後ろから見た視点。マシンが大きく表示されるので、挙動がよくわかるぞ。

ドライバーズビュー

運転席からの、レースゲームではおなじみのオーソドックスな視点。スピード感をあじわうならこれだ。

バードビュー

コースの先を見渡せる視点。上級者にはもの足りないかな？

●相手にプレッシャーをかける心理戦も

このゲームには、プレッシャーゲージという概念がある。これは、相手の背後についてプレッシャーをかけることで、相手のプレッシャーゲージがたまり、ミスを誘発させることができるというものだ。

●華麗なドリフトでギャラリーが増える？

各コースにはギャラリーズポイントというものが設定されている。コーナーで華麗なドリフトをキメるとギャラリーが増えていくという面白いフィーチャーだ。どのくらいまで増えるのかが見モノだね！

●拓海がドリフトをコーチしてくれる！

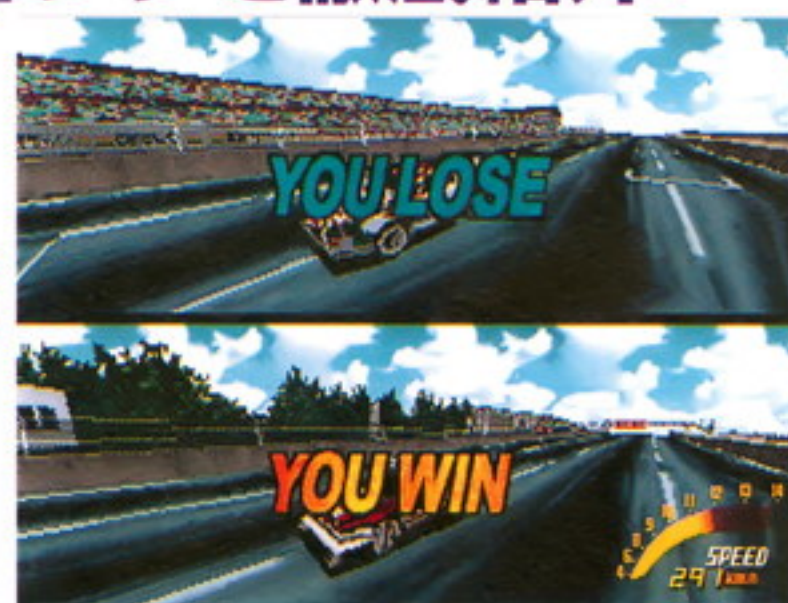
「頭文字D」では操作系にドリフトボタンが用意されている。「ドリフト教習モード」では、拓海がプレイヤーにドリフトボタンの使い方をレクチャーしてくれるぞ。まずはコレでドリフトをマスターしよう！

●もちろんハチロク以外のクルマも使える！

前のページでも少し触れたが、「頭文字D」だからといってプレイヤーはハチロクしか使えないのかいえばそれは違う。ライバルに勝つことで、次々とマイマシンを増やしていくことができるのだ。

●マシンサウンドは実車からサンプリング！

原作でモデルになった車のスキール音、エキゾーストノートはすべて実車からのサンプリング。それをゲーム向けにアレンジしているというから、サウンド面も期待できる。ドリフト中の音は大迫力だ！

ついに完成したサターン版「STCC」！
イベントからセッティングを徹底紹介！

特報 SPECIAL REPORT!!
完成度100%

SEGA Touring Car Championship SATURN EDITION

●セガ●11月27日発売予定
●レース●5,800円●2人同時プレイ可能
●マルチコントローラー、ハンドルコントローラー対応
●全年齢推奨

舞台は世界へ……
1997年12月25日、『STCC』グローバルネットイベント開催!!

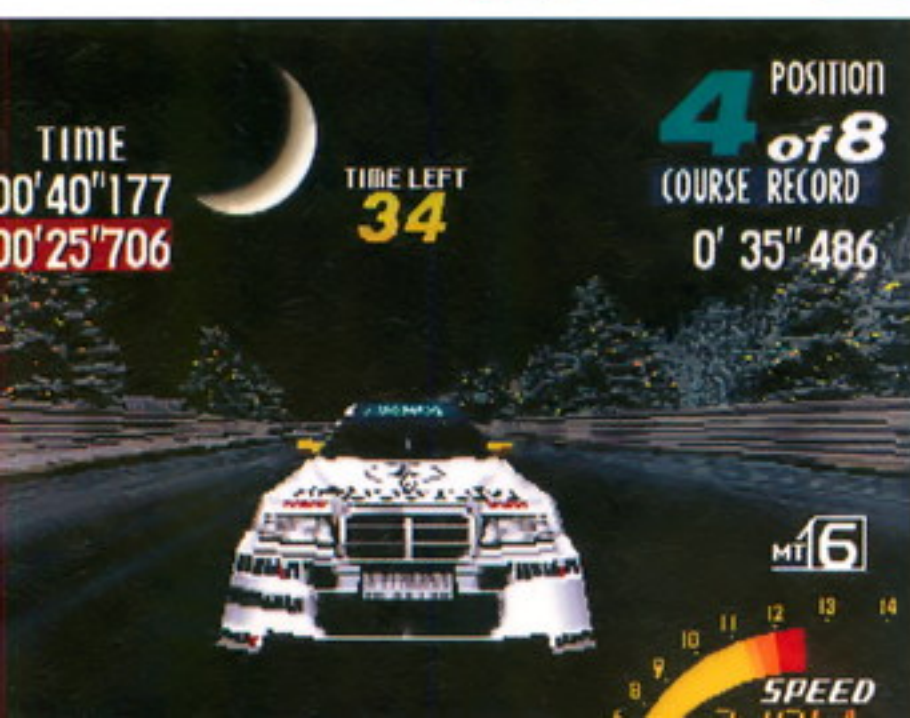
この日だけ走行できる新コースがコレ。具体的な説明はあえて省かせてもらうが、とにかくムーディーで美しいコースということだけはいっておこう。ただし、サターンの内蔵時計を合わせてないと出現しないので注意しよう。あとは12月25日を待つのみだ。

時間を合わせていればイベント当日だけ

オリジナルコースが出現する！

前号でインターネットを使ったサターン版「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」(以下STCC)のグローバルネットイベントについて触れたが、ついにその詳細が明らかになった。開催されるのは、今年の年末、12月25日、つまりクリスマス。世界中がクリスマス一色となり、盛り上がりも最高潮に達するその日に行われるのだ。

さらに、何とその日に限りオリジナルコースが出現するということ。コースはクリスマスムード満点のナイトコース、樹木にはクリスマスツリーのように装飾が施され、うっすらと雪化粧をした美しいコースが出現する。そのコースを舞台に、世界中が一斉にタイムアタックに挑むのだ。スタートは12月25日、正午(AM12:00)！

12月25日、正午(AM12:00)スタート！

クリスマス色の強い雰囲気のある特設コース。このコースを走れるのはたった1日だけ。

キミの相手は日本だけではない、世界中がライバルになる。果たして世界ランキングでは何位!?

グローバルイベントに参加するには?

では実際にグローバルネットイベントに参加するにはどうしたらいいのかを順を追って説明していこう。サターンモデムを持っていればモアベターだ。

1 時刻を設定する

初めてゲームを起動すると現在時刻が合っているかを訪ねてくるので、間違っている場合はここできちんと現在時刻を設定する。もちろん合っていれば問題ナシだ。

CHECK YOUR SEGASATURN'S INTERNAL CLOCK
1997 12 25 12:00
これでよろしいですか? YES NO

時刻を合わせておかないとイベントには参加できない。

2 現在地を設定する

次に現在地の確認を行う。日本版は最初から日本にカーソルが合っているので、そのままスタートボタンを押せばOK。ここで変な場所に設定しないように。

場所を選んでください
アメリカ
スタートボタンで設定

現在地の設定は絶対に変更しないようにしよう。

3 イベントが告知される

これまでの作業を完了すると、自動的にネットイベントの開催日時（国によって異なる）が計算され、表示される。この告知は初回起動時のほか、イベント開催1週間前から毎回表示されるので、うっかり忘れていても大丈夫だろう。ちなみに12月25日のイベントが終了したからといってほっとしていてはいけないぞ。

INFORMATION
SEGA Touring Car Championship
1st 24時間耐久グローバルネット・イベント
1997年 12月25日 12:00スタート
参加をお待ちしています

時刻と現在地を設定するとグローバルネットイベントの告知画面が表示される。現在地で変な場所に設定すると、この日時が狂ってしまうので注意。

4 イベント当日にメニュー出現

イベント当日の開催時刻になると、サターンサイドのメニューに「GLOBAL NET EVENT」が出現! ここをセレクトするとグローバルネットイベントに参加できる。

CHAMPIONSHIP
TIME ATTACK
VS RACE
CAR SET UP
RECORDS
OPTIONS
GLOBAL NET EVENT

このメニューをセレクトして初めて参加できるのだ。

5 新コースをとにかく走る!

このイベントは新コースでのタイムアタックなので、あとはコースを走り込むだけ。当然時間中は何度もプレイ可能なのでひたすら走ろう。勝負は24時間だ!

今回はこの新コースを極めたヤツが勝つ。走り込め!

6 完走したらパスワード出現

コースを完走するとリザルト画面にパスワードが出現する。またレコード画面でもイベント中、ベストのものだけが表示されるので書きとめておく必要はないだろう。

GLOBAL NET EVENT
RESULTS
3JGSKUL4JKT89QFA

画面右上の文字列がパスワード。キミの記録がコレだ。

7 インターネットに送信

パスワードを確認したら、それをインターネット上の「STCC」ランキングページに入れるだけ。サターンモデムを持っている人はダイレクトにアクセスできる。

PASSWORD
RANKING BOARD

ここにパスワードを書き入れることでエントリー終了。

セガAM分室 室長 水口哲也氏より

サターン版「STCC」発売に合わせて、何か世界的なイベントがやりたいとは前々から思っていたんです。全世界が同じゲームで競い合うという、世界規模のイベントですね。今までゲームの全国大会などはいくつもやってきてますけど、それはどう頑張っても全国で終わってしまうんです。ツーリングカーに限らず、車のレースは世界的なものですから、やはりクルマのゲームであれば全世界で競い合ったほうが絶対に面白い。そう考えて、この「STCC」でのグローバルネットイベントを企画しました。サターンにはタイマー機能がありますから、サターンでしかできないイベントでもありますね。

第1回は12月25日のクリスマスに開催する予定です。それに合わせてコースもクリスマスらしいコースを用意しました。どんなコースかはまだ秘密ですが。もちろん、その後も第2回、第3回と趣向を凝らしたグローバルネットイベントを開催していく予定なので、もし第1回目に参加できなくても次回以降に参加してほしいですね。

参加いただいた方にはすごい賞品がもらえるチャンスもありますので、期待してください。

（1997・10・7　セガAM分室にて）

みなさん、ふるって参加してください!

インターネットに接続するには?

インターネットに接続するには一般的にWindowsマシンかMacintoshなどのパソコン、回線に接続するためのモデム、それとインターネットに接続するためにプロバイダに加入する必要がある。インターネットに接続できる環境が整ったら、パスワードをEメールで送る。（ネットスケープ用の送信フォームはゲームCDに入っている）

上記の意味がわからない人は専門書を読んでもらうとして、パソコンを持ってなくともセガサターンモデムを使えば手軽に参加できる。メニューから直接アップロードできるので楽チンだ。

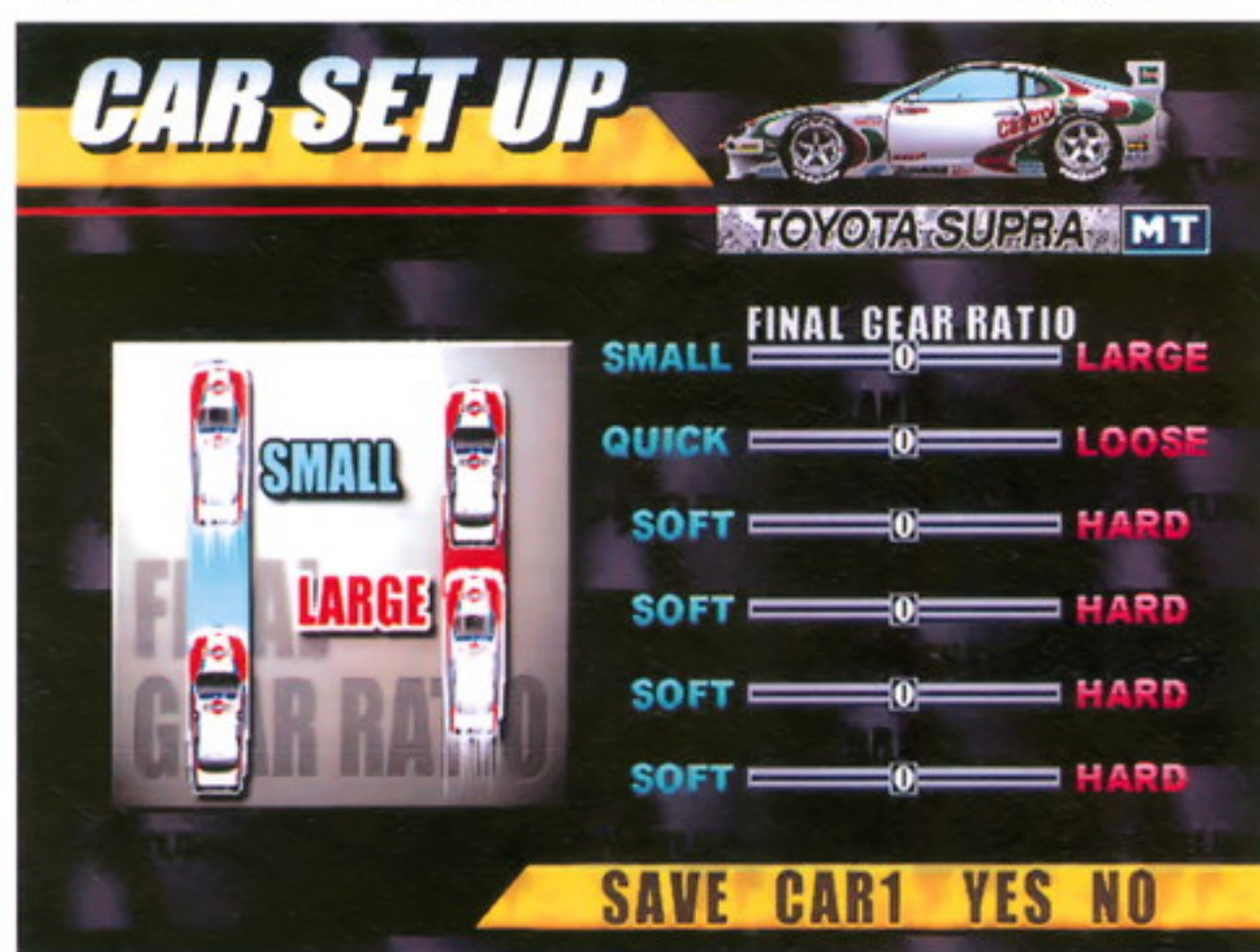
上位のドライバーには豪華ツーリングカーグッズが! 世界を相手に君の実力を試そう!

前号のインタビューで水口氏が力強くいっているように、今回のグローバルネットイベントの舞台は世界。世界中の人たちがサターン版「STCC」のオリジナルコースでタイムを競うことになるのだ。果してキミの実力は世界で何位? いや、日本を優勝させる気持ちで参加しよう!

カーセッティングもバッチリ入った！

ここではサターンサイドでのみ可能なマシンセッティングについて掘り下げていこう。これで自分好みのマシンに仕上げることができるはずだ。

サターン版「セガラリー」にもあったマシンセッティングだが、ほぼ同じような形で「STCC」にもマシンセッティングが入った。設定できる項目は下の6つ。それぞれ「セガラリー」以上に微調整ができるほか、そこでセッティングしたマシンはサターンサイドのチャンピオンシップ、タイムアタック、2Pバトルの各モードで使用可能となる。緻密なマシンセッティングでさらなるタイムアップを図ろう！

ベースマシンはおなじみの4台。4WDとFRという大まかな特性はあるものの、それぞれ微妙に違うとは誰もがいうことだ。セッティングしだいではストレートスピード、ハンドリング共に向上するので、あとはドライバーの腕しだいといったところだろう。

セッティングで自分好みのマシンに仕上げよう！

タイムを上げるには自分なりのセッティングを見つけることが大事。マシンの癖を見抜け！

セッティングしたマシンとノーマルマシンで2P対戦も可能。サターンサイドであればどこでも使える。

これがセッティング項目だ！

FINAL GEAR RATIO
SMALL ⟷ LARGE

見慣れない項目だが、いわゆるギア比の設定で、簡単にいうと最高速と加速力のバランスを取ることができる。SMALL寄りにすると最高速が伸びる反面、加速が鈍くなり、LARGE寄りにするとその逆で加速は良くなるが最高速が伸びなくなってしまうのだ。

HANDRING
QUICK ⟷ LOOSE

「セガラリー」ではステアリングを切るスピードだったが、「STCC」ではいわゆる切れ角の大小の設定となっている。QUICK寄りでは切れ角が大きくなり、LOOSE寄りで切れ角が小さくなる。コースレイアウトやマシン特性に応じてセットしていこう。

TYRES
SOFT ⟷ HARD

タイヤグリップの設定。SOFT寄りにするとグリップは良くなるが、バンクから受ける影響が大きくなり過ぎることがある。逆にHARD寄りにすると、持ちはいいがグリップ自体がやや劣ってしまうため、一発のタイムは期待できない。もちろん、好みの問題もあるが。

F.SUSPENTION
SOFT ⟷ HARD

フロント、つまり前輪のサスペンションの硬さを設定する。何よりリヤ（後輪）とのバランスが重要なのだが、一般的にHARD寄りに設定するとコーナーでの限界は低くなるが、レスポンスが向上し、SOFT寄りにするとその逆になる。タイヤグリップとのバランスも重要だ。

R.SUSPENTION
SOFT ⟷ HARD

リヤ（後輪）のサスペンションの硬さを調整する。これもフロントサスとのバランスが最も重要だが、一般的にはHARD寄りにするとオーバーステアに、SOFT寄りにするとアンダーステア傾向になる。言い替えれば、HARD寄りにするとドリフトさせやすくなる。

BRAKE
SOFT ⟷ HARD

ブレーキの効き具合の設定。これは文字どおりHARD寄りに設定すると効きが強くなり、逆にSOFT寄りにすると効きが甘くなる。一概にどちらが良いというわけではなく、これはドライビングスタイルしだいなので、自分が乗りやすいようにセッティングしていこう。

こんなときどうする？ How to Setting

Q コーナーでクルマが曲がってくれません。

A クルマが曲がってくれないという現象は、すなわちアンダーステアが強いということ。解決策はいくつかあるが、一般的な方法はフロントサスを若干リヤよりも柔らか目にしてやること。タイヤグリップにもよるが、フロントサスが柔らかいとコーナーでロールして踏ん張ろうとし、アウト側に流れにくくなるからだ。ただし極端に設定すると乗りにくくなる。

Q 4WDでFRより速く走るにはどうしたらいい？

A ドライビング方法にもよるのだが、セッティングである程度は確実にタイムアップさせてやることは可能だ。まず4WDの最大の弱点である最高速の遅さをギアセッティングで補い（つまりSMALL寄りにする）、あとはできるだけ高い車速でコーナリングできるようにグリップを上げ、好みによってはステアリングの切れ角を大きくしてやるのもいいだろう。

Q FRマシンでテールが暴れて困るんですが。

A つまりリヤがズルズル出てオーバーステア傾向になってしまうということ。アーケードサイドのFR車ではよくある現象だが、これを緩和するには、やはりサスセッティングをいじるのが手軽。フロントよりもリヤサスを少し柔らかくして、限界点を高めてやればそれほど暴れなくなるはず。ステアリングの切れ角を小さくするのも有効だろう。

Q ドリフトさせたいのですが……。

A なかにはドリドリさせてコーナをクリアしたい人も多いはず。そんな人はまずサスセッティングをいじろう。全体的に固めに設定し、リヤよりも若干フロントを柔らか目にセットする。次にタイヤグリップも若干落としてやると効果的だ。さらにステアリングの切れ角を大きくしてやるのもいい。ただし、ここまでやると極端なオーバーステアマシンになるぞ。

SEGA SATURN

「ルナ」ワールドもうひとつのRPG。

〈初回特典〉
うれしい
トレーディング
カード付

攻略本 ソフトと同時発売!
DRAGON MAGAZINE
「魔法学園LUNAR!
公式攻略ガイドブック」
予価1100円(税抜)
発売:富士見書房

セガサターン専用ロールプレイングゲーム

魔法学園 LUNAR!

「ルナ」ワールドの魔法学園を舞台に、元気いっぱいに繰り広げられる冒険ストーリー。キミも思い出を創りに、いっしょに学園生活に旅立ってみないか?

'97年11月20日発売予定!

予価6800円(税別)

ESP ALEX

〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL03(3238)8521

角川書店

●バンプレスト●発売中　●6,800円
●シミュレーションRPG●全年齢推奨●１人プレイのみ

特別企画 スーパーロボット大戦F 徹底攻略4

4回にわたって続けてきたスパロボFの攻略もとうとう最終回。敵の攻撃も一層激しくなる後半戦を切り抜けるための参考書にしてくれ。

POINT 大図鑑を100%にしよう

クリア後の楽しみといえばキャラクター辞典とロボット大図鑑の完成度。ここではリアル、スーパーの一方だけをクリアしても、もう片方のデータを借りるだけで完成できるように限定登場のキャラ&ユニットを紹介しよう。

R系３話終了後：ポセイダル。S系２話：キング兄妹とテキサスマック。S系22、３話：ケーラ。R系１話：ムサイ改。S系４話：ヘンケン。

他にリアル、スーパーの各ゲシュペンスト等もカウントしてる。

右のリストを参照すれば、キミの辞典と大図鑑の補完も完成か？

POINT 精神コマンドの併用で一気に敵を倒せ

名もない兵士ですら強敵に見えてくる後半戦でも役立つ、ザコ共を一掃できるテクニックを紹介。まず、装甲をよく鍛えてあるスーパーロボット系のユニットを用意する。あらかじめ必殺技が使えるように必要気力を満たしてから、鉄壁と必中をかけて単身敵の中に飛び込み反撃しまくるのだ。右下の写真は上の２ターン後。お薦めは、射程の長いゴーショーグン。

鉄壁＋必中！

単身で敵陣へ

SCENARIO
シナリオの流れ（完全版）

最後の締めとして、両ルートの傾向を、今一度確認してみよう。今回の分岐は比較的おとなしく、2つのルートで大きくシナリオが変化するのは前半だけだ。キャラクターとユニットを見ると、キング兄妹などのルート限定キャラの存在や、序盤でGディフェンサー、中盤でゲシュペンストMkⅡの登場するスーパー編が充実している。ユニットの充実面からいって難易度もスーパー編の方が易しいぞ。最後に完結編に向けて気になるのは、「浮上」のトッド、また最終面のハマーンを説得した影響がどう反映されるかだ。完結編の発売が待ち遠しいね。

どちらのルートも、26話辺りから強敵の出現により難度が急激に上がってくる。

リアルロボット系 / スーパーロボット系

リアルロボット系		スーパーロボット系	
01R	立ちこめる暗雲	01S	対決!? マジンガーZ VS ゲッターロボG
02R	ザ・ストレンジャー	02S	空からの衝撃
03R	シャングリラ・チルドレン	03S	特訓！ 大雪山おろし
04R	非情のテロリスト	04S	ポセイダルの襲撃
05R	ヒイロとリリーナ	05S	謎の刺客！ 敵はガンダム!?
06R	使徒、出現	06S	使徒、襲来

- 07 エヴァンゲリオン、始動
- 08R 獣戦機隊出撃 / 08S 熱血!! 獣戦機隊合流
- 09 南海の死闘
- 10 裏切り
- 11 使徒、再び
- 12 大ピンチ!! コン・バトラーV合体不可能？
- 13 浮上
  - グラン・ガランを助ける↓
    - リアル系 → 14R-B デビルガンダム出現
    - スーパー系 → 14S-B グラン・ガラン救出
    - → 15A ロンド=ベルへの刺客 → 16B ゴラオンの危機 → 17Aへ
  - ↓ゴラオンを助ける
    - 14A ゴラオン救出 → 15B 標的はロンド=ベル
    - → 16R-A デビルガンダム再び / 16S-A 驚異のデビルガンダム
    - ←迂回する → 17Aへ
    - ↓迂回しない → 17Bへ

- 17A 狙われた光子力研究所（16より）
- 17B 敵包囲網を突破せよ（16より） → 18 ジェットスクランダー危機一髪!!
- 19 ネルフ襲撃
- 20 ドクーガの野望
- 21 ジャブロー侵入（前）
- 22 ジャブロー侵入（後）
- 23R 目覚めよ超獣機神 / 23S 合体!! 超獣機神ダンクーガ
- 24 ミーアの決意
- 25 大将軍ガルーダの悲劇
- 26R その名は東方不敗 / 26S 流派東方不敗！ マスター＝アジア登場！
- 27 DCの陰謀
- 28 アデレード奪回（前）
- 29 アデレード奪回（後）
- 30 オペレーション・レコンキスタ
- 31 コロニーの反逆
- 32 ロンド・ベル、宇宙へ
- 33 和平成立
- 34R 再開のサンクキングダム / 34S ハマーンの影

スーパーロボット大戦F完結編へ続く！

東方不敗の登場からラストステージまでを徹底攻略

リアルロボット系

SCENARIO 26R
第26話 その名は東方不敗

"街"の上を確保しよう

東方不敗とドモンの演武とも言える戦闘が終わると、DC軍が増援でやってくる。ここからが本番だ。DC軍の構成の中心である機械獣やメカザウルスは、命中率が低いので、リアル系のユニットで街の地形を利用すれば、たいていの攻撃はかわせる。唯一、注意すべきはジェノバM９の長射程攻撃である。射程外ギリギリで待ち伏せし、むこうから近づいてきたところを一気に倒す。くれぐれも自分から射程内に入らないように注意しよう。

地の利を生かせ！

飛行ユニットも地上に降りないと、地形効果の恩恵は受けられない。

ITEM DATA

■グール（あしゅら男爵）
アポジモーター

UNIT DATAの見かた

☆は倒すとアイテムを落とすキャラクターだ。ターン数は、そのターンに増援が出現することを表す。

UNIT DATA

Player-初期●東方不敗（東方不敗Lv.30）／ドモン（ドモンLv.22）／アーガマ（ブライト）orグラン・ガラン（シーラ）orゴラオン（エレ）
Enemy-初期●トロスD7（Lv.15）／ガラダK7（Lv.15）／ダブラスM2（Lv.15）
Enemy-初期配置敵全滅後●グール（あしゅら男爵Lv.23）☆／グラトニオス（Lv.21）／オベリウス（Lv.21）／ダイ（Lv.21）／シグ（Lv.21）／スパルタンK5（Lv.21）／アブドラU6（Lv.21）／ゼンⅡ（Lv.21）／ラインX1（Lv.20）×3／ジェノバM9（Lv.20）×3／サキ（Lv.19）／ザイ（Lv.19）／ズー（Lv.19）／ザンジバル（Lv.21）／ドライセン（Lv.21）／ギラ・ドーガ（Lv.20）×3／ケンプファー（Lv.19）×2
Player-敵増援出現後●17機出撃可能

※敵全滅後

※敵全滅後

スーパーボット系

SCENARIO 26S
第26話 流派東方不敗！ マスター＝アジア登場！

UNIT DATA

Player-初期●東方不敗（東方不敗Lv.30）／ドモン（ドモンLv.22）／アーガマ（ブライト）orグラン・ガラン（シーラ）orゴラオン（エレ）／サイバスター（マサキ）
Enemy-初期●トロスD7（Lv.15）／ガラダK7（Lv.15）／ダブラスM2（Lv.15）
Enemy-初期配置敵全滅後●グール（あしゅら男爵Lv.23）☆／グラトニオス（Lv.21）／オベリウス（Lv.21）／ダイ（Lv.21）／シグ（Lv.21）／スパルタンK5（Lv.21）／アブドラU6（Lv.21）／ゼンⅡ（Lv.21）×2／ラインX1（Lv.20）／ジェノバM9（Lv.20）×3／サキ（Lv.19）／ザイ（Lv.19）／ドライセン（Lv.21）×3／ギラ・ドーガ（Lv.20）×2
Player-敵増援出現後●16機出撃可能

マップ兵器で艦長レベルアップ！

マップの形とDC軍の構成が少々変わったが、基本的にリアル系の上の話と同じ流れで進むので、続きの攻略として読んでもらいたい。このマップには、レベルの低いキャラクターを積極的に出撃させよう。理由は、機械獣などの低い回避力。「てかげん」さえ使っていれば、簡単に倒せて経験値を稼ぐのにもってこいなのだ。マップ兵器を持つ戦艦系のユニットは大チャンス。まとめて当てやすいから、大幅なレベルアップを望めるぞ。グールとダイ（上のマップなら、それにザンジバル）を「幸運」で倒すことも忘れずに。

ITEM DATA

■グール（あしゅら男爵）　アポジモーター

3体のジェノバM9に用心

マップ上側に陣取るこの３体のジェノバM９が難所。強力なユニットを回して対処しよう。

※敵全滅後

※敵全滅後

リアル・スーパー系

SCENARIO 27

第27話　DCの陰謀

味方の増援が来るまでは我慢

マップ開始時の初期配置は、味方がレインとシュバルツのみという大ピンチからスタートする。まずマップ下側のMS部隊は厳しいので、味方の増援が出現する予定の右上方向に逃げていく。敵の攻撃の対処だが、レインはシュバルツの後ろに下がらせ、攻撃されても必ず防御させること。4ターン目に味方増援が到着したら大攻勢に転じる。前マップと同じく地形を利用して戦うとスムーズだ。レインとシュバルツは、この後登場してこないのであまり経験値を稼がさないようにするとよいだろう。

HP ?????/?????　EN 150/150
メカザウルス・ダイ　人工知能改　レベル 21　大砲　気力 100　命中率 61%
HP 4653/5500　EN 180/180
シャイニングガンダム　レイン　レベル 15　防御　気力 103　命中率 ---%
反撃開始　武器　回避　防御

レインは無理させるな
レインは攻撃されてもひたすら耐えるのみ。水の中に入って嵐が過ぎるのを待つのも手かな？

ITEM DATA
■グール（あしゅら男爵）　プロペラントタンクS

UNIT DATA
Player-初期●シャイニングガンダム（レインLv.15）／ガンダムシュピーゲル（シュバルツLv.25）
Enemy-初期●グール（あしゅら男爵Lv.24）☆／グラトニオス（Lv.22）／オベリウス（Lv.22）／アブドラU6（Lv.22）×2／ラインX1（Lv.22）／ジェノバM9（Lv.22）／スパルタンK5（Lv.21）×2／シグ（Lv.21）／ゼンII（Lv.21）／ダイ（Lv.21）／サキ（Lv.20）／ザイ（Lv.20）／トロスD7（Lv.22）／ザンジバル（Lv.22）／ドライセン（Lv.22）／ギラ・ドーガ（Lv.21）×2／ケンプファー（Lv.20）／R・ジャジャ（Lv.19）／ガルスJ（Lv.19）／バウ（MA）（Lv.19）／アッシマー（MA）（Lv.19）×2
Player-4Turm●アーガマ（ブライト）orグラン・ガラン（シーラ）orゴラオン（エレ）／+17機

P4

リアル・スーパー系

SCENARIO 28

第28話　アデレード奪回（前）

飛行系ユニットを出撃させよう

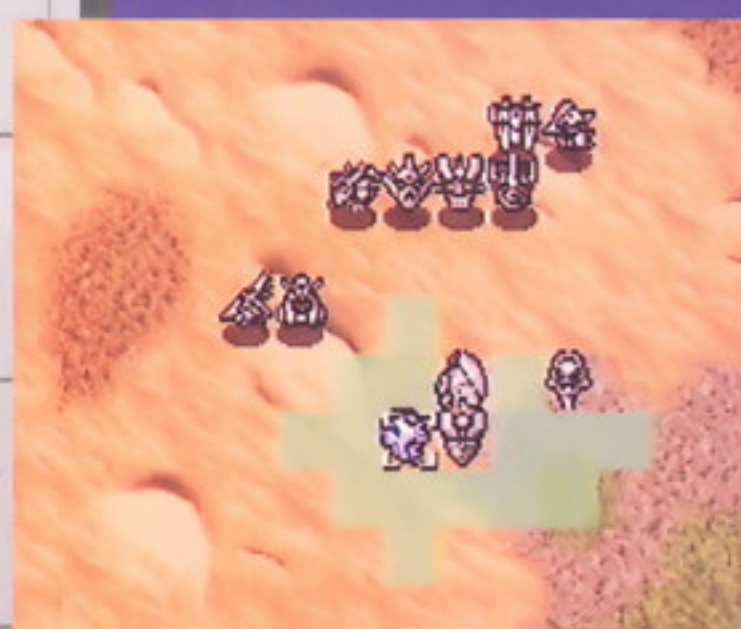
このマップのほとんどの面積は砂漠に覆われている。陸上を移動するタイプのユニットを出撃させると移動に手間取り、下手をすると一度も戦闘しないまま終わってしまうことも……。また、このマップで出撃したユニットは、次のマップで気力が減少してしまうので、エース級のユニットを全て使うわけにもいかない。以上のことから、出撃するユニットは細心の注意を払って選ぼう。スプリガンのHPを減らすかブブリィを撃墜するとショット達は撤退する。スプリガンはマップ奥で動こうとしないので、強敵だが先行してくるブブリィを倒す方が簡単だろう。

ITEM DATA
■ブブリィ（ミュージィ）　ブースター
■グルーン（ワザン）　チョバムアーマー
■アトールV（マクトミン）　ハイブリットアーマー

陸上タイプは苦戦するぞ
次のマップの兼ね合いから見て、今回のエヴァンゲリオンの出撃は控えておこう。

UNIT DATA
Player-初期●アーガマ（ブライト）+17機
Enemy-初期●スプリガン（ショット）（Lv.25）／ブブリィ（ミュージィ）（Lv.24）／ビアレス（Lv.22）×3／レプラカーン（Lv.22）×4／レプラカーン（Lv.21）×2／ドラムロ（Lv.20）×4
Player-3Turm●ボチューン（マーベル）（Lv.20）
Enemy-スプリガンHP70%以下orミュージィ撃墜●グルーン（ワザン）（Lv.25）／アトールV（マクトミン）（Lv.25）／アトール（Lv.23）×4／カルバリーテンプル（Lv.23）×4／バッシュ（Lv.22）×8／グライア（Lv.21）×6

P3
※スプリガンHP70%以下orミュージィ撃墜

リアル・スーパー系

SCENARIO 29

第29話 アデレード奪回(後)

温存しておいたユニットが活躍

前のマップでどのユニットを残していたかで難度が大きく変化する。まず、上の4体のゲストメカをZガンダムなどの信頼できるユニットで早めに倒す。残しておくと味方の増援が襲われる危険があるからだ。同時進行で壁の向こうにいるグラシドゥ=リュの射程に入らないように、本隊は先に進んでこう。7ターン目に現れるウィングガンダムだが、待ち伏せして出現した瞬間に倒すか、出現前に逃げてしまえば壁向こうグラシドゥ=リュと戦い始めて勝手に消耗してくれる。ロフは一度攻撃すると次のターン撤退するぞ。

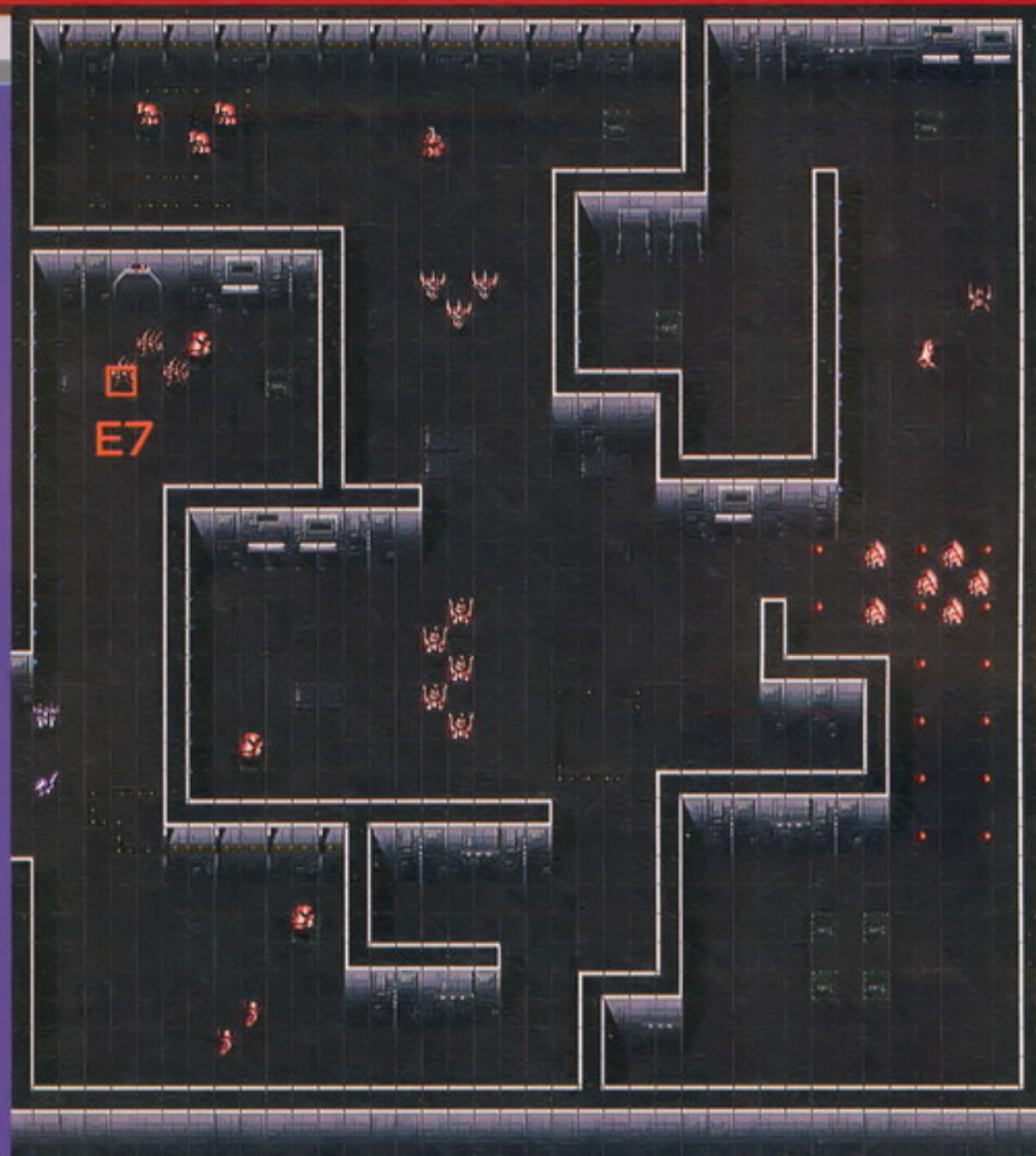
出撃前は気力のチェック

1/3	出撃ユニット選択	あと15機	レベル 23	レベル順
ダイアナンA	さやか	気力 100		
ビルバイン	ショウ	気力 59		
マジンガーZ	甲児	気力 70		
ゴーショーグン	真吾	気力 59		
エヴァ零号機	レイ	気力 59		
ゲッタードラゴン	リョウ	気力 75		
エヴァ弐号機	アスカ	気力 71		
ゲシュペンスト	ジェス	気力 88		
エヴァ初号機	シンジ	気力 59		
リ・ガズィ(BWS)	アムロ	気力 79		
カルバリーテンプル	レッシィ	気力 88		

あまり前のマップに主力を片寄せると厳しくなる。後悔先にたたず。

E7

ITEM DATA

■ゼイドラム(ロフ)
ミノフスキークラフト
■ウィングガンダム(ヒイロ)
リペアキット

UNIT DATA

Player-初期●アーガマ(ブライト)orグラン・ガラン(シーラ)orゴラオン(エレ)+17機
Enemy-初期●ゼイドラム(ロフ)(Lv.26)/レストグランシュ(Lv.24)×3/グラシドゥ=リュ(Lv.23)×3/カレツェイド(Lv.23)×3/ガロイカ(Lv.21)×3/グルーン(Lv.23)/アトール(Lv.23)/カルバリーテンプル(Lv.23)×6/バッシュ(Lv.22)×5/グライア(Lv.21)×2
Player-5Turm●トールギス(ゼクス)(Lv.22)/エアリーズ(ノイン)(Lv.21)/Gディフェンサー(カツ)(Lv.16)(リアル編のみ)
Enemy-7Turm●ウィングガンダム(ヒイロ)(Lv.25)

リアル・スーパー系

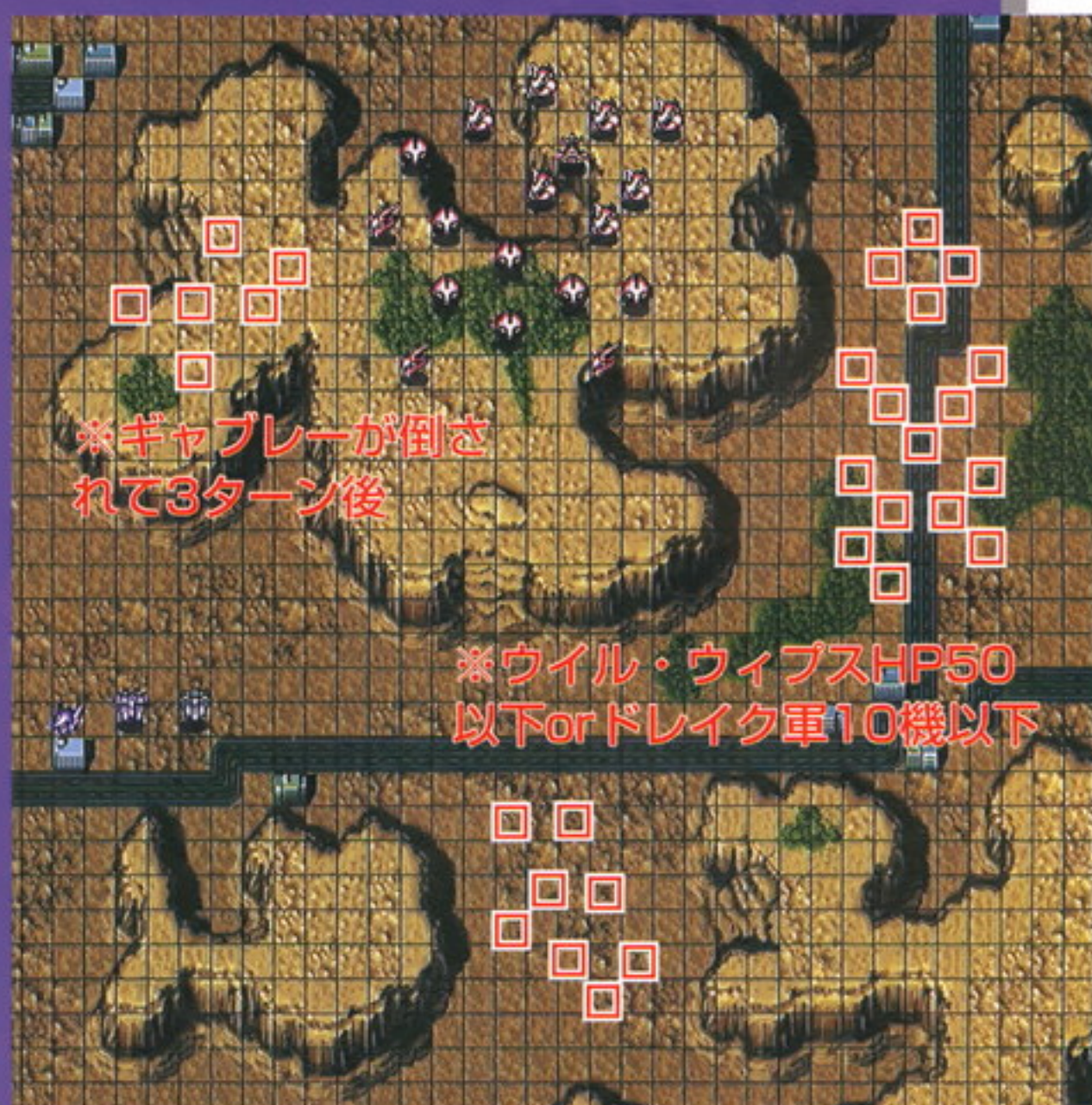
SCENARIO 30

第30話 オペレーション・レコンキスタ

ネェル・アーガマから離れるな!

この辺りから敵の質、量ともに激しくなってくる。ドレイク軍は、ビルバイン1機に任しておけばドラムロを次々と倒してくれるので、すぐに撤退していく。問題はその後に現れるポセイダル軍。エヴァを先頭にして地道に片づけていこう。一列に並んでいるとマップ兵器を撃たれるので注意。ギャブレーとギャブレーを倒した後に出現するゲストの増援は、ネェル・アーガマを狙ってくるので、ネェル・アーガマからは離れないようにすること。いざとなったら、アスカの「挑発」でギャブレーの気を引く作戦もあるぞ。

戦艦を中心に陣取れ

ネェル・アーガマが落とされるのも怖いが、一気に敵が攻めてくるのも嫌。ネイだけでも挑発で呼んで先に倒そう。

※ギャブレーが倒されて3ターン後

※ウイル・ウィプスHP50以下orドレイク軍10機以下

ITEM DATA

None

UNIT DATA

Player-初期●ネェル・アーガマ(兵士)(Lv.24)/アーガマ(ブライト)orグラン・ガラン(シーラ)orゴラオン(エレ)+16機
Enemy-初期●ウィル・ウィプス(ドレイク)(Lv.27)/レプラカーン(アレン)(Lv.26)/レプラァーン(ジェリル)(Lv.26)/レプラカーン(フェイ)(Lv.26)レプラカーン(Lv.24×7/ドラムロ(Lv.23)×7
Enemy-ウィル・ウィプスHP50以下orドレイク軍の数10機以下●オージェ(ネイ)(Lv.29)/アシュラテンプル(アントン)(Lv.28)/アシュラテンプル(ヘッケラー)(Lv.28)/アシュラテンプル(リョクレイ)(Lv.27)/アシュラテンプル(ギャブレー)(Lv.29)/グルーン(ハッシャ)(Lv.28)/グルーン(Lv.25)/グルーン(Lv.26)/アトール(Lv.26)/アトール(Lv.25)/カルバリーテンプル(Lv.26)×4/カルバリーテンプル(Lv.25)×2/バッシュ(Lv.25)×8
Enemy-ギャブレー撃墜から3Turm●レストグランシュ(Lv.27)×3/グランドゥ=リュ(Lv.27)×3

リアル・スーパー系

SCENARIO 31

第31話　コロニーの反逆

ゲストの新ロボに要注意！

　このマップで最も危険なのは、マップ上側に鎮座ましましてるビュードリファーとオーグバァリュー。この2体は10ターン目に撤退してくれるので、それまでどう持ちこたえるかが課題となるだろう。まず、8ターン目に現れる敵増援（8ターン目に入ってもゼブとセティと戦闘に入ってない場合出現）のために足の遅い陸上ユニットはマップ下側で待機しておこう。他の部隊は、マップ中央で待機してあちらの出方を待つ。オーグバリューとビュードリファーが動き始めたら行動開始だ。島の部隊を後退させて敵増援の迎撃に向かおう。時には倒される覚悟の足止めユニットも必要だ。

部隊を2つに分けよう

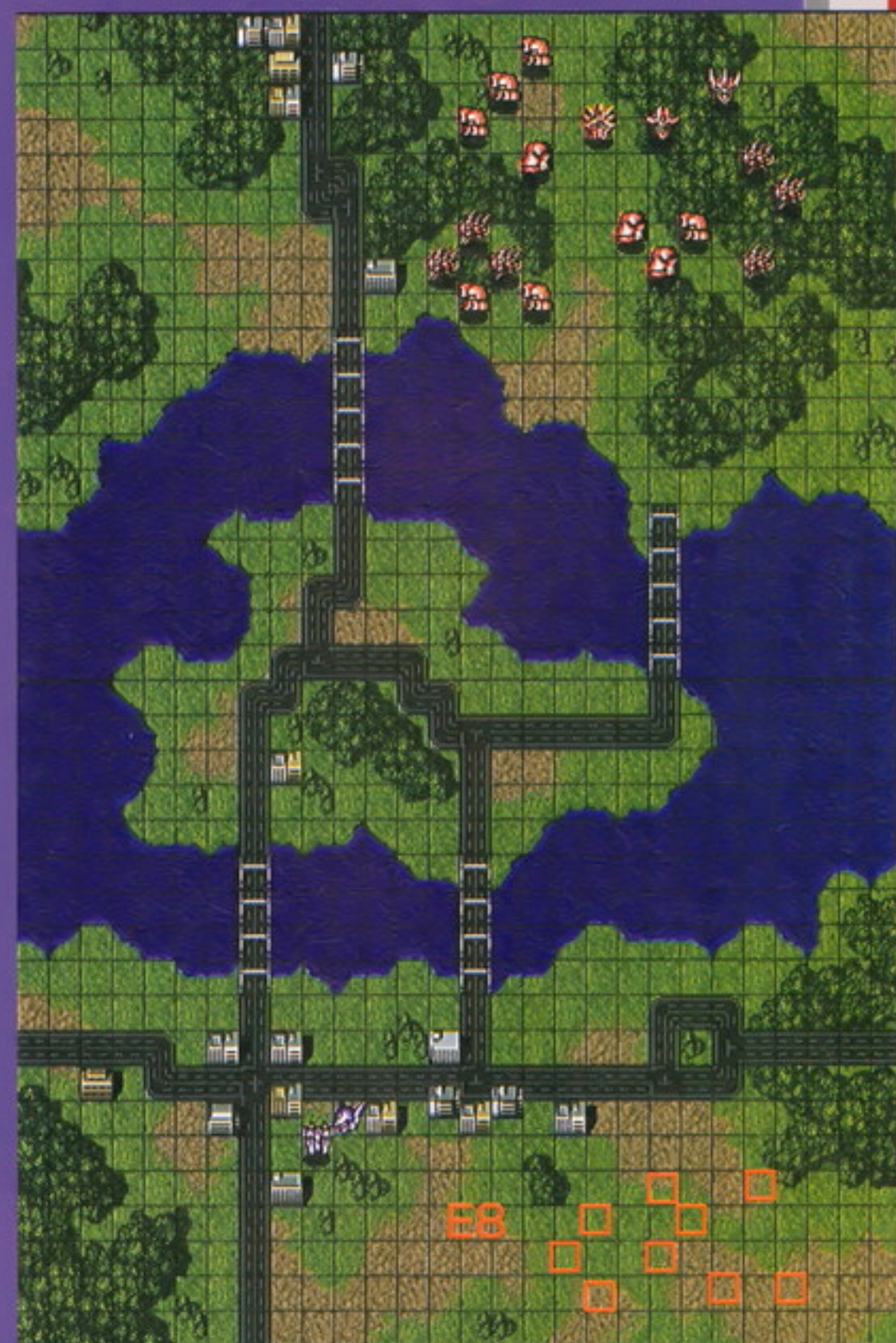
陸上ユニットは、水上で戦えないので下側で待機。逃げ足の早いユニットは初期配置の敵を迎撃に上側に向かおう。

ITEM DATA

None

E8

UNIT DATA

Player-初期●アーガマ（ブライト）orグラン・ガラン（シーラ）orゴラオン（エレ）+17機
Enemy-初期●ビュードリファー（セティ）（Lv.27）／オーグバリュー（ゼブ）（Lv.27）／レストグランシュ（Lv.25）／グラシドゥ=リュ（Lv.25）／グラシド=リュ（Lv.24）×2／カレイツェド（Lv.24）×2／カレイツェド（Lv.23）×4／ガロイカ（Lv.22）×6
Enemy-8Turm●レストグランシュ（Lv.26）／レストレイル（Lv.25）×2／グラシドゥ=リュ（Lv.25）／カレイツェド（Lv.25）×3／カレイツェド（Lv.24）×3

リアル・スーパー系

SCENARIO 32

第32話　ロンド・ベル、宇宙へ

4つの部隊で迎え撃て！

　地上最後のステージとなるこのマップの相手は、暗黒大将軍率いる機械獣、戦闘獣軍団だ。マップは、見ての通り道路で大きく4つのブロックに区切られており、それぞれに敵の部隊が配置されている。中央には優れた地形効果を持つ基地があるが、ここで陣取っても囲まれて波状攻撃をされるので得策ではない。やはりブロックごとに部隊を分散させて攻めるべき。手強いのは右上と左下の部隊。右上はどうやっても長期戦になるのは必至なので、先に攻撃力の高いスーパーロボット系ユニットで編成した部隊を左下に向かわせ、すぐに片づけてから右上へ。途中、出現するテロリストガンダム4人組も忘れずに。うっかり、貧弱なユニットを出現場所近くに置いておくとあっという間にやられるぞ。

部隊を分散させて攻める

左上と右下のブロックは比較的手薄。それでもほっとけないので2、3機は向かわせよう。

ITEM DATA

None

E6
E6
E6
E6

UNIT DATA

Player-初期●アーガマ（ブライト）orグラン・ガラン（シーラ）orゴラオン（エレ）+19機
Enemy-初期●暗黒大将軍（暗黒大将軍）（Lv.30）／光波獣ピクドロン（Lv.29）／グラトニオス（Lv.28）／グラトニオス（Lv.26）／オベリウス（Lv.28）／オベリウス（Lv.26）／アブドラU6（Lv.28）／スパルタンK5（Lv.28）／スパルタンK5（Lv.26）／ジェノバM9（Lv.26）／ダイ（Lv.26）／シグ（Lv.28）／ゼンII（Lv.26）／ラインX1（Lv.26）×2／バウ（MA）（Lv.28）／ハンマ・ハンマ（Lv.29）／R・ジャジャ（Lv.29）×2／ガルスJ（Lv.27）／ギラ・ドーガ（Lv.27）／ドライセン（Lv.27）×3／アッシマー（MA）（Lv.27）／ハンムラビ（MA）（Lv.27）
Enemy-6Turm●ガンダムサンドロック（カトル）（Lv.29）／ガンダムデスサイズ（デュオ）（Lv.29）／シェンロンガンダム（五飛）（Lv.29）／ガンダムヘビーアームズ（トロワ）（Lv.29）

リアル・スーパー系

SCENARIO 33
第33話 和平成立

味方の増援場所が難点

2回目の味方の増援が来るまでかなり苦しい戦いになる難関だ。初期配置として出撃する味方のユニットの中で頼りになるのは、ビルバインとZガンダム。この2体を敵の真ん中に送り込み、集中を使って何とか他のユニットに攻撃の矛先が向かないように引きつけよう。2ターン目に現れる味方の増援は、マップ下の厳しい場所に現れるので、ハンマ・ハンマとドーベンウルフの射程外に出るように右隅に逃がす。近づく敵はサイバスターに攻撃させよう。6ターン目には、待ってましたのロンド・ベル本隊到着。しかし、嬉しくないことにWガンダムまで一緒に出現する。これは主人公とエルガイムで迎撃したいが、ゲシュペンストがMkⅡでないとかなり苦戦を強いられることになるだろう。

Wガンダムに主人公達が苦戦しそうなら、サイバスターだけでも助けにいこう。

ITEM DATA

None

UNIT DATA

Player-初期●ビルバイン（ショウ）／Zガンダム（カミーユ）／エルガイム（ダバ）／ゲシュペンストMkⅡ（主人公）（スーパー編。サブパイロットいる）／ゲシュペンスト（主人公）（リアル編。サブパイロットいない）
Enemy-初期●ハンマ・ハンマ（マシュマー）（Lv.30）／ドーベンウルフ（ラカン）（Lv.30）／ドライセン（ゴットン）（Lv.29）／ドライセン（Lv.27）×6／ベルガギロス（Lv.27）×3／R・ジャジャ（Lv.27）×2／バウ（Lv.27）／バウ（Lv.26）／アッシマー（Lv.26）×2／ガルスJ（Lv.26）／ハンムラビ（Lv.26）×2／ダイ（Lv.27）／アブドロU6（Lv.27）／スパルタンK5（Lv.27）／ゼンⅡ（Lv.27）／シグ（Lv.27）／ジェノバM9（Lv.26）／ラインX1（Lv.26）
Player-2Turm●サイバスター（マサキ）／シャイニングガンダム（ドモン）／ビックモスN（亮）
Player-6Turm●アーガマ（ブライト）orグラン・ガラン（シーラ）orゴラオン（エレ）+12機
Enemy-6Turm●ウイングガンダム（ヒイロ）（Lv.29）／ガンダムサンドロック（カトル）（Lv.29）／ガンダムヘビーアームズ（トロワ）（Lv.29）

第25話から最終話までに登場する パイロットデータ

後半から登場して仲間になってくれるパイロットは6人。どのキャラもなかなかの強者ぞろいだが、出現時期が時期なだけにレギュラーで活躍できるのはマーベルくらいだけだ。今回力を振るいきれなかった彼らが、完結編での再登場でどんな活躍を見せてくれるか今から楽しみである。

ギリアム=イェーガー　声優：田中秀幸

格闘	136	回避	154	反応	160
射撃	148	命中	142	技量	174
根性	01	熱血	04	友情	21
ひらめき	02	集中	15	魂	30

地形	空	陸	海	宇
	A	A	B	A

オリジナル系
使える精神コマンドを一通り揃えている。最終面の登場なので、完結編での活躍に期待。

マスターアジア　声優：秋元洋介

格闘	178	回避	165	反応	163
射撃	133	命中	148	技量	200
熱血	01	ひらめき	01	加速	01
必中	01	気合	01	鉄壁	01

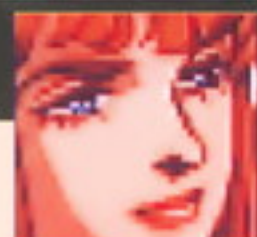
地形	空	陸	海	宇
	A	A	A	A

Gガンダム系
とんでもなく高い格闘能力を持つ。次に会う時は、敵かと思うと今から頭が痛い。

クワトロ=バジーナ　声優：池田秀一

格闘	149	回避	163	反応	170
射撃	164	命中	161	技量	192
熱血	03	加速	01	覚醒	22
ひらめき	05	集中	07	魂	30

地形	空	陸	海	宇
	A	A	A	A

ガンダム系
登場時からよく育っている。覚醒を覚えるところがマップ兵器が得意なキャラっぽい。

マーベル=フローズン　声優：土井美加

格闘	136	回避	146	反応	160
射撃	131	命中	149	技量	172
熱血	12	ひらめき	02	激励	31
愛	24	気合	36	努力	08

地形	空	陸	海	宇
	A	A	B	B

ダンバイン系
能力はそこそこ。一応聖戦士だが、ショウと比べると見劣りする。特殊技能を伸ばせば……。

シュバルツ=ブルーダー　声優：堀秀行

格闘	176	回避	162	反応	160
射撃	130	命中	144	技量	195
熱血	01	気合	12	隠れ見	07
ひらめき	04	激励	32	かく乱	09

地形	空	陸	海	宇
	A	A	A	A

Gガンダム系
モビルファイターらしい能力値と、忍者らしい精神コマンドを持ったキャラの立った人。

レイン=ミカムラ　声優：天野由梨

格闘	121	回避	137	反応	159
射撃	142	命中	140	技量	152
熱血	22	愛	09	??	??
必中	01	激励	18	??	??

地形	空	陸	海	宇
	A	A	B	A

Gガンダム系
精神コマンドにまだ謎が多い。今度登場するときはライジングガンダムで出陣かな？

リアルロボット系

SCENARIO　34R

第34話　再会のサンクキングダム

恐怖、ハマーンの2回行動

リアル系の最終面は、強力なユニットと共にギリアムという頼もしい仲間が加わる。いきなり最前線を張れるほどまで育っているので心強い限りである。さて、このマップの要注意人物は、スパロボFにおいて唯一2回行動できる敵キャラクター、ハマーンだ。何とも極悪な強さだが、10ターン目まで凌ぎきればハマーンは撤退していく。ハマーン以外のユニットも強敵ぞろいで一筋縄ではいかない。まず、マップ開始時には3方向に先行部隊を送りつつ、本体も徐々に南下していこう。

3方向に先行させる

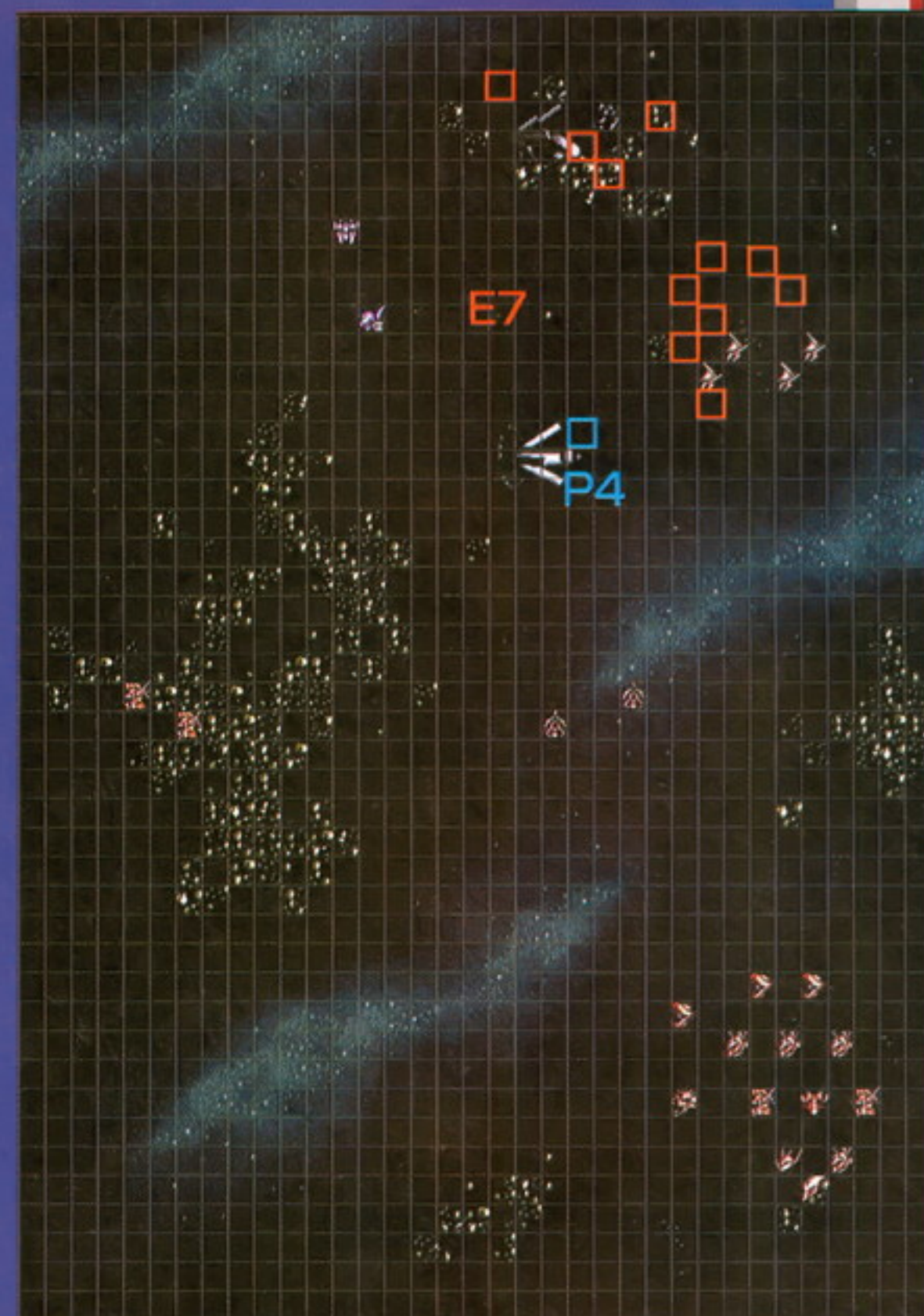
頼れるエース級のユニットを足止めに向かわせる。

E7
P4

ITEM DATA

- ■キュベレイ（ハマーン）　ファティマ
- ■ハンマ・ハンマ（イリア）　リペアキット
- ■ハンマ・ハンマ（マシュマー）　リペアキット

UNIT DATA

Player-初期●アーガマ（ブライト）orグラン・ガラン（シーラ）orゴラオン（エレ）+16機／ゲシュペンストMkⅡ（ギリアム）（Lv.25）
Enemy-初期●キュベレイ（ハマーン）（Lv.32）／ハンマ・ハンマ（イリア）（Lv.31）／ドーベンウルフ（アリアス）（Lv.31）／ドーベンウルフ（Lv.28）×3／ザンジバル（Lv.28）／ビグロ（Lv.28）／ベルガギロス（Lv.28）×4／ドライセン（Lv.28）×3／アッシマー（Lv.26）×2／バウ（Lv.27）×4
Player-4Turm●百式（クワトロ）（Lv.26）
Enemy-10ターン目ハマーンが生きていれば●ハンマ・ハンマ（マシュマー）（Lv.31）／エンドラ（ゴットン）（Lv.30）／ドーベンウルフ（Lv.29）／ビグロ（Lv.28）／ドライセン（Lv.28）／R・ジャジャ（Lv.27）×6

スーパーボット系

SCENARIO　34S

第34話　ハマーンの影

マップ右上からの増援に注意

基本的にはリアル系と同じであるが、クワトロの出現とハマーンが撤退するタイミングが違う。ここでは、上で紹介できなかったことを補足しよう。このマップで仲間に加わるクワトロはマップ兵器を搭載した百式に乗っている。せっかくの初登場なので、ここは一発花を咲かしてやろう。幸いこのマップは、下側の敵が上に攻めてくる際に一列に並びやすいぞ。

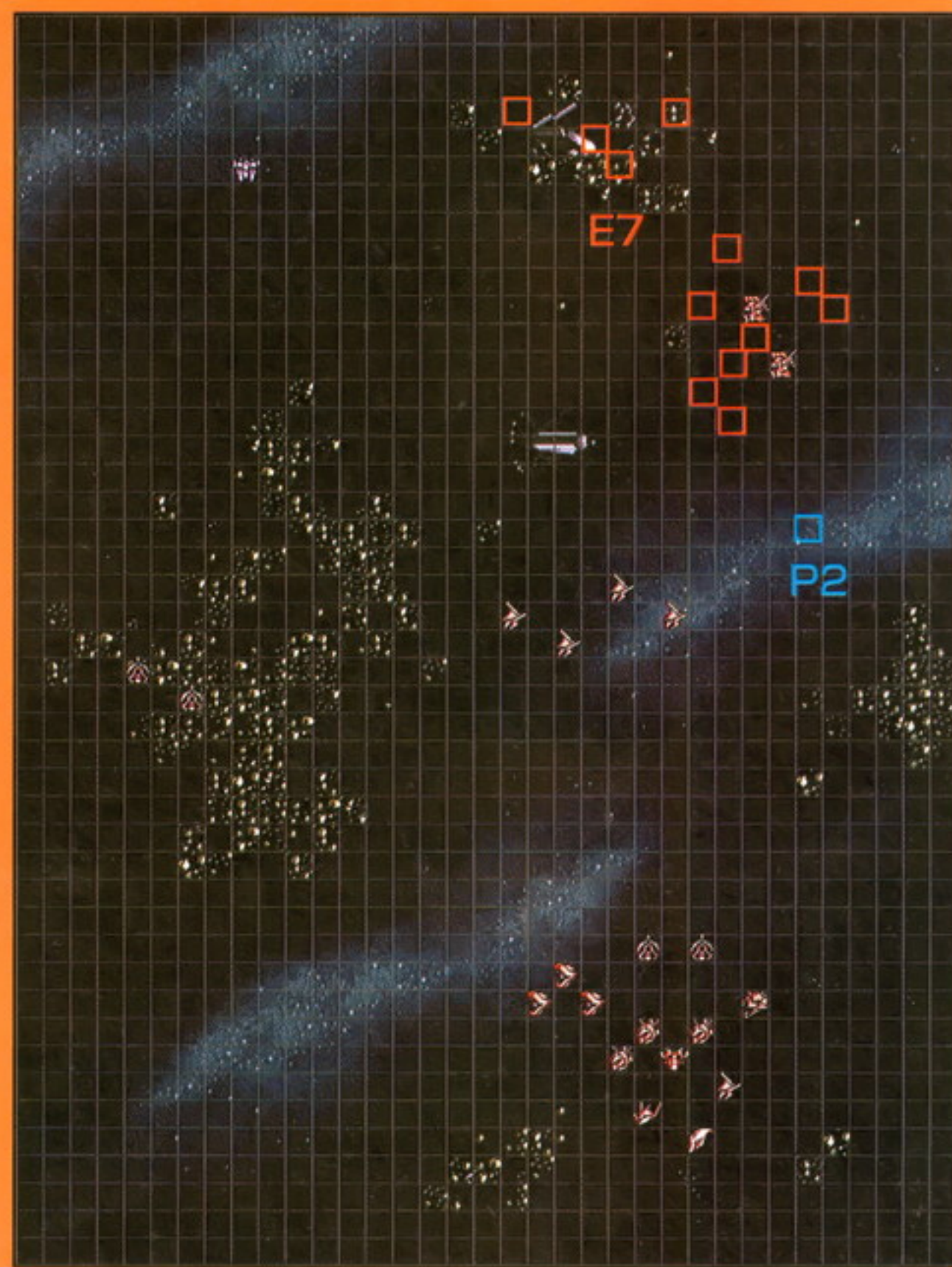
ちなみに、クワトロでハマーンを説得できる。完結編に影響が……。

E7
P2

ITEM DATA

- ■ハンマ・ハンマ（マシュマー）　リペアキット

UNIT DATA

Player-初期●アーガマ（ブライト）orグラン・ガラン（シーラ）orゴラオン（エレ）+17機
Enemy-初期●キュベレイ（ハマーン）（Lv.32）／ハンマ・ハンマ（イリア）（Lv.31）／バウ（アリアス）（Lv.31）／ドーベンウルフ（Lv.28）×3／ザンジバル（Lv.28）／ビグロ（Lv.28）／ベルガギロス（Lv.28）×2／ドライセン（Lv.28）×3／アッシマー（Lv.26）×4／バウ（Lv.27）×4
Player-2Turm●百式（クワトロ）（Lv.26）
Enemy-7ターン目ハマーンが生きていれば●ハンマ・ハンマ（マシュマー）（Lv.31）／エンドラ（ゴットン）（Lv.30）／ドーベンウルフ（Lv.29）／ビグロ（Lv.28）／ドライセン（Lv.28）／R・ジャジャ（Lv.27）×6

スーパーロボット大戦Fファンと作るページ

BAN³PRESTO
バン！バン！バンプレスト

Vol.21 「F」が発売されたことで、ひとまずこのコーナーの役目は終了。ということで今回でお別れです。今まで応援ありがとう！　でも近々「完結編」に向け別の形で復活します。

スーパーロボット大戦F

スペシャルインタビュー!!

ウィンキーソフト代表取締役社長
高宮 成光氏

スペシャルインタビュー最終回は、あの「スーパーロボット大戦」シリーズを生み出した張本人、ウィンキーソフト社長の高宮成光さんにお話をうかがった。ウィンキーソフトがどんな会社なのか、また「スーパーロボット大戦」誕生秘話など、いろんなことが聞けたぞ。普段あまりお目にかかれないので、この機会にじっくりどうぞ！

「ロボット大戦は1作で終わるゲームだったんです」

——ウィンキーソフトさんというと、どうしても「スーパーロボット大戦」のイメージが強いのですが？
高宮　私自身は8ビットパソコンの頃からゲームを作っていたので、そんなことはないんですけどね。
——立ち上げのころはどんな様子だったのですか？
高宮　まず私がいて、あとは外部スタッフという形でした。といってもたまたま私がパソコンを購入しまして、周りの友人にプログラムのできる者がいて、遊んでいたという感じでした。でも当時のゲームって買ってきていざやってみると、ガッカリするような物がいっぱいお店にならんでましてね。そんな時仲間の1人がテニスゲームを持ってきたんです。コートとラケットしかなかったんですが、これが市販のものと比べても、動きとか良くできてたんですよ。「これにキャラクターつけたら絶対売れる」ということで、全部手作業でカセットにプログラム入れて、日本橋の電気屋さんに置いてもらったんです。それが意外と売れましてね。そんな感じで始めたのがウィンキーソフトなんです。
——その当時の代表作というと？
高宮　立ち上げのころの代表作としては「タッチダウン」というアメフトのゲームを出してました。これがPC88、PC98、FM7、S1と移植をしまして、かなり好評を得ましたね。その当時アメフトのゲームというのはあまりいいものはなくて、熱烈な方ですと同じソフトを2本購入していただいたりと、かなり長い間遊んでいただいたようですね。そのあとRPGの「ブラックオニキス」が出て、私自身もそれで初めてRPGを体験しまして。その時衝撃を受けたもので「次はこれでいこう」ということになりました。それでRPGを作り始めたんです。当時スタッフの中にマッキントッシュなどを触っていて、「ウィザードリィ」で遊んでる者や、テーブルトークなどをやっている者もいました。
——そのRPGというのが「スーパーロボット大戦」だったんですか？
高宮　いえいえ。「スーパーロボット大戦」の前にもいくつか作ってます。一番名前の売れたのは「ロストパワー」という作品でしょうか。魔王を主人公にしたRPGなんですが、要は敵を倒して敵を食べちゃう。そして敵の力を自分の身につけていってどんどん成長していくっていうね。これが結構評判を得たんです。そしてそのあとボードゲーム系のものを、パソコンで出したりなどしてました。そうこうしているうちにファミコン（以下FC）が市場を広げていきまして。ところがFCが広がるにしたがって、パソコン市場がかなり圧迫を受け出してきたんです。どう見てもこれから先はFCをはじめと

SPECIAL INTERVIEW

したコンシューマの時代なんだろうな、と思ってる時に、「一つ手伝ってくれないか」という話がきましてね。あるメーカーさんのソフトを手伝わさせていただくことのなりました。そこから「FCも結構おもしろいね」ということになりまして、野球ゲームやレーシングゲームですとか、いろいろ作りまして、そうこうしてるうちにバンプレストさんと知り合うようなきっかけができたわけです。

――ここでようやく「スーパーロボット大戦」の話が出てくるわけですね。

高宮　そうなんです。コンシューマで手がけた3作目が、ゲームボーイ（以下GB）版の「スーパーロボット大戦」でした。このプログラム、実は私が作ったんですよ。当時私が「大戦略」というパソコンゲームにだいぶ凝ってましてね。最初の依頼では、完全なRPGだったのですが、「大戦略」の影響もありまして、やっぱりシミュレーションのほうがおもしろいよなって（笑）。そこで「大戦略」の兵器ユニットの代わりに、ロボットを持ってきてもいいんじゃないかということでスタートしたのが「スーパーロボット大戦」なんですよ。

――言われてみればどことなく「大戦略」の香りがしてくるような……。

高宮　当初の企画では、1作のみのつもりでスタートしたものですから、本当に「大戦略」をロボットに置き換えただけのものだったんです。ところが阪田（編注：現「スーパーロボット大戦F」の総監督）に手伝ってもらって、その時阪田がセリフをどんどん入れだしていったんですよ。「あ、これ結構おもしろいね」ということになりまして、「だったらこの辺もうちょっとこういうふうにして、ああいうふうにして」という感じで企画の修正をしていきました。そうして完成したのがGB版の初代「スーパーロボット大戦」なんです。思ってたよりも、当初スタートしたときよりも膨らんでしまったんですが、いい出来になったという認識はありましたね。

――GBですと年齢層が低いですよね。彼らにシミュレーションは難しかったのではないでしょうか？

高宮　もちろんそういう懸念はありました。ありながら出してみたんです。ところが意外と売れたんですよ、これが。20万本近く売れちゃいまして。これは結構いけるぞ、だったら次はFCだということで、「第2次」を出しました。あとはもう皆さんご承知のように、ここ数年は「スーパーロボット大戦」シリーズを中心に展開してまいりました。

――現在はコンシューマを中心に活躍されてますが、今後はどういう感じになりますか？

高宮　私どもがパソコンを離れて10年ぐらいたちますが、Windowsが普及してパソコン市場も昔とまた違った動きをしてますよね。インターネットがかなり流行りだして、家庭の中にも高い率でパソコンが普及し始めています。アプリケーションもかなり普及しましたし、またゲーム自体も昔とは違った形での展開が、今行われてますよね。そういったところでは視野の中ではあるんですけども、すぐにどうこうというのは、今のところは具体的には考えていません。要するに私どもにとってのターゲットというものは、“自分たちの作りたい物が作れる場であればなんでもいい”という部分があるんです。こういう物を作りたいんだといったときに、それを表現できるハードがあれば、そのハードがコンシューマ機であろうがパソコンであろうが、それはなんでも構わないじゃないか。要は“何をやりたいのか、何を表現したいのか”が主になるのであって、結局ハードというのは受け皿にすぎない、そういう考え方です。

――今受け皿とおっしゃったひとつのお皿に、サターンというものがあると思いますが？

高宮　そうですね、サターンにしても他のマシンにしても、基本的には確かにハードごとに個性があって、能力の違い、表現の得意なところ不得意なところは明確にあるんです。そういう中でゲームを作る時、ハードに依存したゲームというものは、ハードをものすごく選ぶと思うんですね。そういうゲームもあると思うんですけど、ハードに依存しないゲームというのもある、と私は考えてるわけなんです。

――つまり「スーパーロボット大戦」はそういう影響を受けにくいゲームだということですか？

高宮　なぜサターンでドット画なの、2Dなのって思う人もいると思うんですね。でも決してサターンだから、3Dでポリゴンでなきゃいけないとは思わないんです。なぜならゲームというのは、何がおもしろいか、どこを見てもらいたいのか、どこが遊んでもらいたいかというのが本質だと思います。そういう意味で「スーパーロボット大戦F」は、サターンのハードスペックの限界に挑戦しているわけではありませんが、サターンユーザーの皆さんなら、そのコンセプトを十分理解していただけると思っています。

ウィンキーソフトが手掛けたゲーム
今回は「スーパーロボット大戦」シリーズを紹介

インタビュー中でも触れている通り、ウィンキーソフトの代表作は何と言っても「スーパーロボット大戦」だろう。シリーズはすでに10作にのぼり、次の「完結編」で11作目になる。ここでちょっと振り返ってみよう。

スーパーロボット大戦
●ゲームボーイ●91年発売

今のシステムの原型になったのがこの作品である。

記念すべきシリーズ第1弾は、なんとGB版。BGMや合体なども再現され、この時点で基本的なシステムは完成していた。

第2次スーパーロボット大戦
●ファミコン●91年発売

前作に比べ、戦闘シーンの演出もより派手になった。

物語的には、ここからがスタートと言っていい作品。パイロット、戦艦などの新要素に加え、オリジナルの魔装機神も登場。

第3次スーパーロボット大戦
●スーパーファミコン●93年発売

「ガルガンチュワ」なんて、一体何人がわかるのだろうか？

難易度は高いが、いまだに高い評価を受けているのがこれ。ロボットの合体アニメが秀逸だ。中古でもなかなか手に入らない。

スーパーロボット大戦EX
●スーパーファミコン●94年発売

この作品のみに、マップ兵器のアニメがあった。

魔装機神を主人公にした作品の第1弾。第3次の後の出来事という設定。2つのシナリオを終えると最終シナリオが出現する。

第4次スーパーロボット大戦
●スーパーファミコン●95年発売

強力な隠しキャラの存在が話題を振りまいた。

登場キャラ＆メカの数が大幅にボリュームアップ。アイテムを拾っていくという要素も追加された。「F」の大もとにもなった。

第2次スーパーロボット大戦G
●ゲームボーイ●95年発売

当時最強を誇っていたヴァルシオン。今ではもう……。

今まで語られることのなかったもう1つの第2次として登場。「G」及び「V」ガンダムは、この作品が初登場となった。

第4次スーパーロボット大戦S
●プレイステーション●96年発売

声が聞きたくて、無理に必殺技を使ったものだ。

基本はSFC版と同じだが、美麗なオープニングデモと、多数起用した声優は、CDならでは。後に廉価版も発売された。

スーパーロボット大戦外伝魔装機神
●スーパーファミコン●96年発売

主人公の表情が変化していくのが見逃せない。

マサキたち魔装機神の世界を舞台にした外伝第2弾。一新されたシステムが好評を得、そのいくつかは「F」に反映されている。

新スーパーロボット大戦
●プレイステーション●96年発売

アニメやCGなどのカットインがとにかく充実。

ついにSDキャラから等身大になったスーパーロボットたち。物語も従来とは一線を画し、今後の展開が注目されている。

スーパーロボット大戦F
●セガサターン●97年発売

注目のエヴァも、この世界にうまくとけ込んでいる。

サターンユーザー待望のシリーズ最新作。完結編の登場が待たれるが、とにかくじっくりと待つことにしましょう。

10年早いんだよ!

へんじがない…
ただのしかばねのようだ

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

もう　なににもとらわれるな、
世界はおまえが決めてやれ

コレハボクノココロノコエ……

特集

コトバ

～ゲームがもたらす新しい表現のカタチ～

2度あることは
サンドア～ル

1人用

Human may fortune be with you Soldier

きゃる～ん

心だけでなく体も愛して

たいっちょー！

アクマでもあいしてくれる？

一緒に帰って、友達に噂とかされると、恥ずかしいし……

エアリスは、もうしゃべらない。もう…笑わない…泣かない…怒らない

彼女の中の100のケダモノ

の力

いしのなかにいる！

例えば「文学」なんてカビ臭い言葉は、サタマガ読者＝ゲームという新しいメディアに魅かれる人にとって、もっとも遠い存在なのかもしれない。しかし、思い出してほしい。感動したRPGのエンディング、忘れられないCMのキャッチコピー、ゲーマー仲間の小気味よい会話……そうしたすべての体験において、言葉が大きな役割を果たしていたことを。もし、あなたが何かの言葉＝言語に心を動かされたのだとしたら、それはまさしく「文学」的経験。そう、私たちは自分が考えている以上に言葉に影響されている——それはゲームの世界にもいえることだ。

天下統一

写真は開発中のもので、実際の商品とは異なる場合があります

なっちゃいな！私の彼氏になっちゃいな！

では種付けします

はじめにコトバありき

技術が進歩するにつれ、ゲームの言葉も表現方法を変えてきた。
ここではアドベンチャーゲームを例に、ゲームの言葉の歴史を振り返る。

アドベンチャーゲームに見るコトバの変遷

テキスト型

「ZORK」など

まるで何かのプログラミングをしているかのような文字だけの画面。プレイヤーはキーボードから「動詞＋目的語」といったコマンドを入力し、それに対する反応も、文字のみで表示された。写真は「ZORK Ⅰ」(WIN版)のもの。

映像表現の導入

テキスト&グラフィック型

「サラダの国のトマト姫」など

プレイヤーの状況を「絵」で表現するADVが登場。当初はテキストアドベンチャー同様、プレイヤーの行動をキーボードから入力していた。コマンド選択式と違い、入力可能な動詞に制限がないため、難易度も高い。

ハドソンの名作「サラトマ」。入力は英語、日本語のどちらでもOK。日本語では「ヲ」などの助詞も使用可。

写真の「DOWN カイダン」のように、英語＋日本語の使用も可能だ。

音声表現・コマンド選択式の採用

グラフィック&音声型

「EVE burst error」など

臨場感がとくに要求されるADVおいて、人物のセリフを音声で表現しようとするのは当然の結果。ゲームの言語表現が、小説や絵本といった活字レベルに加え、ラジオやCDといった音声メディアとしての性格をもつことになった。

ポリゴンが、アニメーションが、というご時世には信じがたいが、最初のアドベンチャーゲーム（以下ADV）は「画面に文字だけが表示される」タイプのものだった。最初は一部の研究者やハッカーたちのオモチャでしかなかったこのタイプのゲームが、一般のパソコンユーザーの手元に届くようになったのは、1979年、マイクロソフト社が「マイクロソフト・アドベンチャー」を世に出してからだ。当時のADVはインタラクティブであるとはいえ、その言語表現のレベルは小説と同じだった、ということができる。

このテキストアドベンチャーと呼ばれる「入・出力を文字のみで行う」システムに、「絵」という新しい要素が加わるのは、1980年の「ミステリー・ハウス」が最初だった。このゲームの「絵」は白黒の線画で書かれた単純なものだったが、大ヒットを記録する。この瞬間、言葉は画面の下に追いやられ、絵と言葉の間に微妙な主従関係が生まれることになる。

ゲームの言葉にとっての次の転換期は「ポートピア連続殺人事件」(FC)の「コマンド選択式」によってもたらされる。それまではタイプライターのように、キーボードから綴りで入力されていた言葉が、あらかじめ用意された動詞「見る」「話す」……などにかわられた。言語の入力における自由を失うのと引き替えにADVの難易度は下がり、広範なユーザーを獲得した。

MUDについて

MUD(Multi-User-Dungeon)というタイプのゲームが1982年に生まれた。このゲーム、見た目はページ上の「ZORK」そっくりのテキストタイプアドベンチャーなのだが、インターネットなどネットワークの構造自体をダンジョン(迷宮)に見立て、しかも、複数のプレイヤーが同時にプレイできるという点で、いわゆるADVとは一線を画していた。同じテキストによる入・出力であっても、不特定多数の人間と会話し、協力し、戦う、ことと、ネットワークという常に変化し広がり続けるフィールドの魅力によって、熱狂的な愛好者を獲得している。最近では世界的にヒットしたRPG「ディアブロ」などに、MUDのエッセンスが生きている。

美少女

文字と画像、どちらが強いか？

上の文字と画面写真を見てほしい。「どちらの美少女が好きか？」と聞かれたら、賢明なサタマガ読者の10割は「結城瑞穂」を選ぶだろう。しかし、同じ質問をもっと高齢な世代に投げかけたとしたら……。「文字」を選ぶ人がいるかもしれない。そんなバカな、と思われるかもしれないが、イラストやゲームのグラフィックよりも、文字からのほうが強いイメージを喚起される人間がいても、少しもおかしくはない。私たちは文字や絵を見るとき、それ自体を見ると同時に、何らかのイメージを見ている。もし「美少女」の文字に「美しい少女」という意味しか感じとれないとしたら、それは言葉の感受性が弱まっているからなのかもしれない。同様に、イラストの「読みかた」「感受性」の回路を持ち合わせていない人にとってはどんな画像も無力なのだ。

コラム①「言葉にまつわる2つの壁」

コトバ

ゲームの言葉には2種類の壁が存在する。1つは、メディアとして守らなければならない倫理規程。映画に映倫があるように、テレビゲームにも倫理規定のガイドラインが存在する。よく知られているのが性的・暴力的な表現の制限。映像については「裸体」が描いてあるかどうか、といった具体的な境界線があるのに対し、言語表現はその言葉が使用されるシーンなどによって判断され、民法の倫理規定や自治体の条例に準拠している。

もう1つの壁は、一度に表示できる文字の量。とくにパソコン用モニターと家庭用テレビでは、解像度の違いから文字のサイズがことなってしまう。ゲームのシナリオライターや脚本家は、常にこの文字の表示量を気にしながら、書くことになる。

Win95版　サターン版

上の写真は「同級生２」の同じシーン。文字サイズ、1行の文字数の違いがはっきり見て取れる。

表現方法のいろいろ

歴史的にさまざまな変化をとげてきた「ゲームの言葉」。ここでは、現在すぐに遊ぶことができるゲームジャンルから、言葉のいろいろな表現方法とその特徴について見てみよう。

読む ← → 聞く

サウンドノベル

「街」
音声機能を言葉の表現ではなく、それ以外のBGM・効果音に使用。「読む」言葉の楽しさを再認識させてくれる手法。

声優起用アドベンチャー&シミュレーション

「サクラ大戦」
キャラが話すことで、活字では表現しきれなかった微妙な心理描写も可能に。プレイヤーの感情移入度も高まる。

「スーパーロボット大戦F」
「ロボF」のセリフは単にキャラを立たせる効果以上に、プレイヤーの過去の記憶を呼び起こす効果ももっている。

リアルサウンド

「リアルサウンド～風のリグレット」
映像を使用しないことで、音声の力を引き出そうとする逆転の発想。日常意識しない「聞く」言葉の感性に訴える作品。

同じ言葉を表現するにも、活字や音声、その2つを組み合わせるなど、さまざまな手法がある。最近は声優を起用し、キャラのセリフを音声で伝える作品が多い。これはアニメーションを原作としたタイトルが多いことにも起因しているが、キャラの魅力を前面に押し出すことが、ゲームのセールスに貢献する、というメーカーの判断によるところが大きい。今は、セリフが読むものから聞くものへと変化する過渡期なのかもしれない。

演出としての肉声

「バイオハザード」の肉声は、演出効果としての性格が強い。おそらく日本人のプレイヤーのほとんどが、英語でかわされる会話の内容は聞き取れず、洋画を見ているような雰囲気だけを楽しんでいるはず。

書体のシンピ

ふだんゲームで遊んでいるときは、とくに気にもかけない「活字のカタチ＝書体」。そんな細かな部分にも、それぞれのタイトルの雰囲気がにじみでているものだ。ここではそんな書体に注目してみよう。

①活字は語る

［みこ］私に何か話があるんですか？
「下級生」 丸みをおびた、いかにも女の子が書きそうなやさしいイメージの書体。

生肉や生卵になりました。
「古伝降霊術 百物語」 線が分断され、文字の輪郭がおぼろげで、見る者を不安にさせる感じ。

QUALIFY
「ワイプアウト」 テクノ系のジャケットなどで見かけるタイプ。コンプリートガイド？

コンティニュー？
「ウルトラマン」 光の国からきた文字。見ているだけで、力がみなぎる？

②読み込みからゲームが見える？

ここでちょっとクイズ。右にズラリとならんだ「読み込み」の表示から、ゲームの雰囲気を連想して、タイトルを当てよう。当たっても何も出ないけど、冬の寒空が少しだけ高く感じられるはずだ。ちなみに答えは、このページの下にある。

A LOADING
B しばらくお待ち下さい…
C LOADING... PLEASE WAIT
D A PLAN OF OPERATIONS
E NOW LOADING
F NOW LOADING
G なうろおでいんぐ

私たちは文字を見ると、その意味ばかりを読みとろうとしがちだが、書体そのものにも情報は含まれている。とすると、活字にはつねに二重の意がこめられていることになる。また、手書きの文字であっても、その言語的意味のほかに、書いた人の意志が文字の形にあらわれる。筆跡占いはその応用ともいえる。

コトバ コラム②「ジャーゴンとアナグラム」

「ジャーゴン」とは専門用語、小集団でのみ通じる言葉のこと。ゲームの周辺には、このジャーゴンがじつに多い。例えばサタマガ読者なら誰もが知っている「バグ」という言葉。この「バグ」、コンピューター業界ではプログラムの間違いや欠陥などを意味するのはご承知のとおりだが、本来は「虫」という意味で、もともとはシリコンバレーの研究者など、ごく少数の専門家が使用していた「隠語」だった。

「アナグラム」は「エヴァ」の謎説きにも使える言葉遊びの一種。単語や人名の綴りの順番を入れ替えて、別の意味の単語に置き換える。例えば「イルカ」は「カルイ＝（軽い）」「イカル（鳥の名前）」に綴り変えが可能。この「裏の意」は人間の無意識に働きかけるという説もある。

Rômazi wa kakko-ii？

『zyappu』（光琳社出版）という雑誌をご存知だろうか？一見洋書のようだけど何か違う。じつはこの本、すべての言葉がローマ字で表記されているのだ。日本語もこうして見るとカッコイイ？

●【クイズの答え】A「キャスパー」 B「真説サムライスピリッツ 武士道烈伝」 C「バーチャファイター」 D「ワールド アドバンスド 大戦略」 E「デザイア」 F「ストリートファイター ZERO2」 G「サクラ大戦」

金月真美が語る
ゲーム・コトバ・コミュニケーション

ゲームやラジオをとおして「聞く言葉」の魅力を教えてくれる金月真美さんは、アメリカでコミュニケーションについて学ぶ大学院生としての顔もあわせもっている。実践と学問の両面から、言葉にアプローチする金月さんが語った「私のコトバ観」とは？

Kingetsu MAMI

'94年に「ときめきメモリアル」(PCエンジン)で声優として本格的にデビューした後、歌手、ナレーターとしても活躍。米イースタン・ミシガン州立大大学院でコミュニケーションやストーリーテリングを学ぶ大学院生でもある。

もう、詩織ちゃんは詩織ちゃんなんです

——まず、金月さんが演じられている「ときめきメモリアル」の藤崎詩織についてうかがいたいんですけど、詩織ちゃんという理想化された女の子を演じるときと、他の役を演じるときでは、なにか演技上の違いがあるのでしょうか？

金月　……もう「詩織ちゃんは詩織ちゃん」なんですね。最初に詩織ちゃんを演じたときの「ときめき」(PCエンジン版) は、あの当時としてはものすごくセリフの量が多いゲームだったんです。だから「声を作っていたら芝居がこわれちゃうから、できるだけ普通にやりましょう」という監督さんの指示があって、あまり声を作らずに演じたんですよ。それで、私にとっては詩織ちゃんがほとんど初めてのキャラクターボイスのお仕事だったんですが、その後、他の役を演じたりしていくうちに、キャラクターを作ることを考えたりとか、いろんなことを覚えてきたと思うんですね。でも、いざ「ときめき」に戻って、また詩織ちゃんを演じるとなると、やっぱり昔の詩織ちゃんになってるんですよ。これが他のキャラクターだと、例えば声が詩織ちゃんと似ちゃうこともありますけど、あの独特のセリフ回しや間の取りかたにはならないんです。不思議なんですよね。だから、やっぱり「詩織ちゃんは詩織ちゃん」なんだなあって。詩織ちゃんというのは、私のなかでは特殊な感じがしますね。

——詩織ちゃんは、セリフも印象に残るものが多いですよね。それも、けっこうさりげない言葉が心に残ったりして……。例えば「一緒に帰って、友達に噂とかされると、恥ずかしいし…」とか。

金月　ハイハイ (笑)。あと「詩織ちゃんが電話に出たときの『あっ…』という声が、すごく印象に残ってます」って、ファンの方からお手紙をいただきますね。

——ああ、詩織ちゃんがときめき状態になったときの(笑)。じゃあ、金月さん自身のお気に入りのセリフっていうのは……？

金月　やっぱり、よく覚えているのは最初の登場セリフなんです。「みなさん。はじめまして。名前は藤崎詩織です」っていう……。

——あ、本物の“しおりん”だ……。

ゲームと他メディアとの演技の違い

——ゲームと他のメディア——例えばラジオドラマやドラマＣＤなどでは、演じる側の意識の違いはあるのでしょうか？

金月　私の場合、ゲームは１人で収録することがほとんどなんですね。かけ合いで収録したことはないんです。ラジオドラマだと他の共演者の方が自分の想像していたのとは違う解釈で演じられたりするので、それに応じて自分も芝居を変えたりするような意外性がありますね。そういうところはすごくおもしろいですよ。

——ゲームって、セリフが音声と同時に文字でも表示されますよね。文字という視覚的な情報がある分、声の演技が変わってきたりすることはあるんでしょうか？

金月　ラジオドラマなどでは、一字一句きっちりと台本通りに発声しなくてもいい場合があるんですよ。でもゲームでは、プレイする人が文字をいっしょに読むことも考えなくてはならないんです。例えば「だ、だって……」というセリフがあったとしたら、そのまま文字の通りに「ダ、ダッテ」と声に出さなければいけないんです。これがラジオドラマだと「アァ、だって」というふうに、「ダ」を息に変えてしまうこともできるんですけどね。

コミュニケーションはテクニック！

——金月さんはアメリカでコミュニケーションについて学ばれてますよね。そういう学問的な知識が演技に生かされることはあるのでしょうか。

金月　実際に演じているときは、あまり理論的なことは考えていないようです (笑)。でも、普段の生活ではいろいろ思い出すようになりましたね。インターパーソナルコミュニケーションという、広い意味での“人間関係”を研究する学問があるんですが、そこでは言葉の使いかた次第でケンカになる・ならない、といった人間の行動が研究されてるんです。私って“瞬間湯沸かし器型”性格(笑)なので、カッとなるとすぐにパーンと言っちゃうんですよ。例えば、「あなたがあんなことを言ったから、いけないんでしょ！」「あなたがあんなことをしたから、私はいま怒ってんでしょ！」「あなたが！」「あなたが！」……なんて、言われてるほうも腹が立ってくるじゃないですか。でも(ここで声色変わる)「あなたはあのとき、あんなことを言ったでしょ。それで

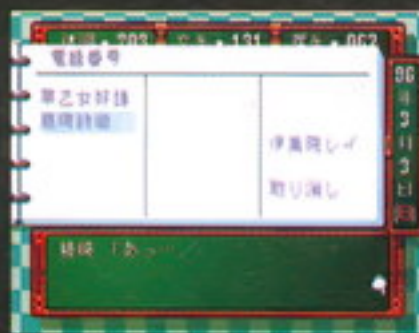
私の恩師が言うんです。「コミュニケーションは底が見えない悪魔の学問なのだ」って（笑）。

キーワードの解説

藤崎詩織　恋愛シミュレーション「ときめきメモリアル」のヒロイン　もはや説明不要、天下無敵のスーパーアイドル。

特殊な感じ　金月真美さんと藤崎詩織ちゃん、同じ声のはずなのに、聞く者にまったく別人のような印象をあたえることがある。金月自身さんも、そんな不思議な感覚をもつことがあるようだ。

「一緒に帰って、友達に噂とかされる〜」　主人公の下校の誘いを断るとき、詩織ちゃんが言うセリフ。“一緒に帰る”のが恥ずかしいのではなく“噂とかされる”のが恥ずかしいというところに、彼女の性格が現れていると思うのだがどうか。

「あっ…」　詩織ちゃんの家に電話をかけたとき、主人公に対して“ときめいて”いると、うれしそうな声で驚いてくれる。このセリフを境に、それまで冷たかった詩織ちゃんの態度が微妙に変化する。

登場セリフ　入学式のときに、詩織ちゃんが自己紹介するシーンのセリフ。

本物のしおりん「しおりん」は詩織ちゃんの愛称。しおりんラブラブなインタビュアーとしては当然のリアクションか。

インターパーソナルコミュニケーション　複数の人間が対面可能な状態で行うコミュニケーションのこと。対人コミュニケーション。金月さんの説明では「大きな意味での『人間関係』を扱う学問で、社会学や人類学、心理学など、さまざまな研究領域が混ざりあっている」とのこと。

「あなたが（以下略）！」　金月さんは品のあるやさしい雰囲気の方でしたが、この瞬間だけはメチャメチャ迫力ありました。

文化が違う　文化の違いは言語の違いから生まれるという説がある。例えば、日本人には人見知りする人が多い、といわれるが、その理由の１つとして、日本語には見ず知らずの人に呼びかける言葉がないからだ、というのがある。英語なら、たとえ相手が大統領だろうが、二人称は“ＹＯＵ”１つで事足りるが、日本語には

英語は好きだし、きれいな言葉だと思います。でも私にとっては文化を知るための手段、コミュニケーションの道具でしかないんです。

私はすごく傷ついちゃったの……」と表現を変えれば……。

――「ごめんなさい、真美さん！」ってなっちゃいますね。

金月　責めていることに変わりはないんですけどね(笑)、伝えている情報そのものは……。でも、同じ内容を伝えるにも、アプローチの方法、その伝えかたによって相手が聞く耳を持つかどうか、態度が変わってしまうんですね。そういうことを勉強しているんですけど、日常のなかにも「なるほど！」という発見がたくさんあるんですよ。

――学問というより、すごく実践的な……。

金月　ええ。すごく実践的ですね。普通、日本人が「コミュニケーションを学ぶ」というと「いかに人と人とがうまく触れ合うか」とか「心と心の交流を持つ」とか、そういう精神論的なことを考えがちだと思うんですけど、アメリカはテクニックですね。

――カタ苦しい「学問」という感じがしなくて、楽しそうですね。

金月　コミュニケーションはおもしろいですよ。でも、あまり学術的な制限がないぶん、むずかしい点もあるんです。論文のテーマに何を選んでもいいし、ディスカッションでは何を言ってもOKだし……。私の恩師は「コミュニケーションは悪魔の学問だ」とおっしゃってました(笑)。1つの研究テーマでも、心理学の知識が必要になったり、社会学を応用しなきゃいけなかったりと、ホントにもうキリがないんです。

――日本とアメリカじゃ、背景となる**文化も違い**ますよね。

金月　そうですね。アメリカで、クラスの研究発表があったときは、私より年上の女性が「アタシとアタシのフィアンセがケンカしたときはねぇ～、こういう感じなのよぉ～」なんて話をするんですよ。「アレ？　私は今、大学院で勉強しているハズなのに、この人は自分の婚約者とケンカしたことを発表しているぞ」って、フッと我に返ったりするんですけど(笑)。私もそうですけど、個人的な話を公の場でするのに慣れていない日本人には、こういう議論の方法はむずかしいと思いますね。

――アメリカでは、**ストーリーテリング**の勉強もされているんですよね？

金月　ストーリーテリングというのは「伝える」技術なんですよ。1つのお話を読んで、物語の内容だけを覚えて、自分の言葉でみんなにわかりやすく伝えるんです。さすがに私の英語では、細かい表現は不可能なので、アメリカではほぼ一字一句覚えて発表していたんですよ。で、帰国後、ストーリーテリングを日本語でやってみたんですね。そのとき初めてクラスのみんなの苦労がわかりました(笑)。物語の内容だけを覚えて相手に伝えるわけだから、そのときそのときで言葉が変わってくるものなんですね。で、ちょっと接続詞を間違えたりすると、もう話が続かなくなったりするんですよ。

外国語は文化を知るための道具

――金月さんは**作詞**もされてますが、言葉に対するこだわりなどは……。

金月　そうですね、言葉の持つ細かいニュアンスには気を遣いますね。「～は」「～に」といった助詞も、音の響きで選んだりします。それと、私はできるだけ**外国語**を使わないようにしているんですよ。日本語の詞が乗りづらいメロディのときは、英語を使うこともありますけど、基本的に外国語では書きませんね。

――それはどうしてですか？

金月　もちろん英語はすごく好きですし、きれいな言葉だとも思います。でも、私にとって**外国語はあくまで「文化を知るための手段」**なんですね。英語を話すことができれば、いろんな国の人と仲良くできる。だから英語を学んだ、と。英語の音楽や映画もなんとなく理解できるようになって、会話もある程度できるようになったけど、英語だけが上手になりたい、とかいうことはなくて、英語はあくまで道具でしかないんです。だから、自分の心の内にあるものを、日本語を使っている人たちに向けて表現したいときには、英語よりも日本語を使うのが一番いいと思うんです。私の母語は日本語だから、微妙なニュアンスも伝えられるんですね。それに、日本語のもつ美しさにも惹かれるんです。**雲ひとつとっても、いっぱい名前があるじゃないですか。**雨にもたくさん名前が付けられているし……。そういった日本の風土に根ざした言葉がたくさんあるというのは、魅力的ですよね。

――最後に、金月さんが自分の発する言葉に「力」を感じる瞬間とはどんなときなのか、教えてください。

金月　むずかしいですね(笑)。エッセイなら、自分の、この言葉にパワーがあるものと信じて書きますし、声優としても、声という手段によって、活字では表現できないことを伝えることができるはずだと、信じてますし……歌もそうですね。だから今、私がやらせていただいていることは、すべて言葉に力をあたえることだと思っているんです。うまくあたえられていたら、うれしいな(笑)。

金月真美さんの好きな言葉

黒木 瞳さんの詩集『長袖の秋』(角川文庫)のなかに、すごくいい詩があるんです。「君の靴音……太陽の沈む音……」と、「音」で終わる言葉が続いて……それで最後に、「君に気持ちを伝えたいのだけれど　僕の本音には　音がない」という3行で終わるんです。黒木 瞳さんの詩集以外にも、江國香織さん、銀色夏生さんの本は好きですね。日本のものだと、女性で言葉の響きがきれいな方の作品が好きで、よく読んでいます。

素性がわからない相手の呼びかたがない　(先生、部長、お兄さんなど、相手の地位などがわかっていると呼びやすいが)ため、初対面の人には話しかけづらい。

ストーリーテリング　CD『金月真美のStory Telling』は、ラジオドラマ風のオムニバスストーリー。シナリオ選びからキャスティングまで参加した金月さん。今後、もっと本格的に勉強したい、とのこと。

『金月真美の Story Telling』

作詞　金月さんの初作詞曲は『夏に、まだ少し…』。インタビュアーお気に入りです（ムダな情報)。

『サマーブレイク』

外国語　真美さんの詞には「サマーブレイク」や「卒業アルバム」など、カタカナ語が出てくることは多いが、これらは日本語として定着した外来語なのでOK。

外国語は文化を知るための手段　言葉なんてものは通じりゃそれでいいのである(金月さんも「ネイティブのレベルまで英語をうまく話せるようになりたいとは思いません」とおっしゃっていた)。

雲や雨の名前　例えば「鰯雲」「すじ雲」「入道雲」。「五月雨」「氷雨」「秋雨」などなど。雨の多い気候のせいか、日本語には雨や雲を表す言葉が多い。雪の多い地方に生きるイヌイットの言語には、雪に数10種類もの名前があるのだとか。一方、中南米には「寒い」「氷」「雪」をすべて同じ言葉で表現する言語もある。人間は、言葉＝言語でものを考えるから、使用する言語が違えば、ものの見かたも変わってくるはずだ。

心に響く声をあなたに

まずは秋のラジオ新番組を紹介。『金月真美のおねがいプラネット』(ＲＦ／ラジオ日本・日曜・21:00～他)はゲストを迎えてのトーク番組。金月さんがリスナーのお願いをかなえちゃう！『石田 彰と金月真美のゲーマーズアタック』(ＬＦ／ニッポン放送・土曜・21:00～)は"あーさん"こと石田さんとのゲーム初心者コンビで送るゲーム情報番組。『潮崎渚の夢で逢えたら』(ＴＢＳ／東京放送・水曜・24：30～)はドラマ＋トーク。そして12月3日にはシングル『SHOW TIME』が発売。写真集も発売されるので要チェック。

マーズ・桝田省治はこう考える

「桝田さんの作品に出たい」という声優は多い。氏は、出演する声優の「性格」を考慮してセリフを設定するため、演技する側が「自分の得意な領域」で勝負しやすいのだ、という。そんなこだわりをみせる桝田氏は「ゲームのコトバ」をどのようにとらえているのか。演出のテクニックから創作にかける情熱まで、奔放な氏の思想に耳を傾けてみよう。

シナリオ、音声、システム、セリフ。それらすべての武器を惜しみなくつぎ込み、自分が思い描くイメージへと作品を誘導する。

ますだ・しょうじ●（有）マーズ・代表取締役。代表作に「天外魔境Ⅱ」（PC-ENGINE）（総監督・ゲームデザイン・シナリオ）、「Linda³」（PC-ENGINE）「Linda³ AGAIN」（PS）（企画・総監督・ゲームデザイン・シナリオ）、「ネクストキング 恋の千王帝国」（PS・SS）（企画・総監督・ゲームデザイン・シナリオ）などがある。
【マーズのホームページ http://www.Linda3.co.jp】

す。こうしておくと、プレイヤーの意識を「目立つ話」に集中させつつ、「必要な情報」を覚えさせることができる。「犯人ばらし」の瞬間、「そういえば、そんなヤツが確かにいた！」ということになるんです。手品と同じですね。観客（プレイヤー）の意識を、いかにコントロールするかにかかってます。

――でも、そのテクニックは小説や映画などにも応用できますよね。逆に、作り手として「ゲームの言葉」の特殊性を感じたことはありますか？

桝田　ヒロインのセリフ1つとっても、映画なら、カットの切り替えとか、きれいな女優さんに「寄る」とか、観客を飽きさせないための手法がいろいろある。多少長いセリフであっても、もつんですね。でもRPGの場合は、よほど気合いの入ったシーンでもない限り、マップ上に棒立ちしているキャラと話すだけじゃないですか。せいぜい顔のアップがウインドウに描かれる、とかね。「ゲームの言葉」の伝達方法――文字の表示と音声の2つだけで、作り手が自分の意図するイメージをプレイヤ手に持ち）これは「ネクストキング」のナレーション原稿ですけど、「流して弱く入って……この行で上げてもらって、この言葉で落とす。で、最後の行の〝お願い〟は立てる」という、こちらの意図が書き込んであります。

――何だか楽譜みたいですね。

桝田　ゲームの声の収録はアニメや映画と違って、シーンごとに1人ずつ録ったりしますから……。収録時にゲームの映像が出来上がっていないこともあります。そんな状況では、どんなに技量のある声優さんでも、完璧な演技はむずかしいはずです。となれば、こちらが「ほしい」演技、意図しているもの、をはっきり伝えるしかないんですよ。

――「ゲームの言葉」には制約が多い、と。

桝田　ええ。言葉の意味や内容以外に、考えなくてはならないことが山ほどあるんです。例えば、RPGなどの戦闘ではテンポが大切ですから、メッセージ表示に3行使えるとしたら、どの行も最初の1～2文字を読むだけで戦闘の結果がわかるようにする、とかね。1行目はモンスターの名前で始まって、2行目の頭にダメージ、最後の行では「結果どうなったのか」を伝えるわけです。ウインドウに表示された3行の、頭の部分だけをタテに読めば、戦闘状況がつかめるようにする。そうしないと、戦闘のたびにプレイヤーの視線は右往左往することになりますからね。たかだかコンマ何秒の眼球運動でも、エンディングまで何百回と戦闘を繰り返すことを考えると、これは大切なことです。文字表示という点では、1行の3分の1以上が漢字だと読みづらいとか、ヨコ組なら文字量は15字ぐらいがちょうどいいとか、可読性の問題まで考えるときりがない。

――では、桝田さんの作品における言葉の役割とは？

桝田　キャラを立てる、世界観に奥行きをもたせる……そうした目的のための手段にすぎないですね。僕は言葉だけでなく、ゲームシステムなどを利用してキャラの性格付けをすることもあります。例えば「ネクストキング」では、ある女の子の体が弱いことを伝えるために、一緒に歩くと「疲れたので、1回休み」といったイベントを入れてみました。これも1人で、ゲームのすべての要素を制御しているメリットですよね。シナリオからはじまって、音声、ゲームシステム、1つひとつのセリフまで、それらすべての武器を惜しみなくつぎ込んで、自分が思い描いているイメージに、作品を強引に誘導していく。この方法が一番、情報としては強くなりますから。それが僕のやりかたなんです。

「ネクストキング 恋の千王帝国」（SS・'97年11月発売）

「リンダキューブ アゲイン」（PS・1997年）

焦点・毒・逆説

「ネクキン」（PS版）が女性にも人気なのは、軽快な操作とスルメ的な奥深さのせいか？「FF」がジェットコースターなら「リンダ」はサーカス。狂気と愛、人間のすべての感情を1つの作品で味わうことができる。

ゲームの

つ書いてるんですけどね。ただ、あれでヌクのは根性いるかも（笑）。

TADA　また、恥も外聞もなく、そんなことを（笑）。とりさん以外にも、ウチでシナリオを担当している女性がいるんですけど、何か好奇の目で見られやすいんですよね。でも、プロとして仕事をするってことは、女性も男性も関係ないし、何よりユーザーに「はいどうぞ」と結果をあたえているわけです。映画のように。それは「どうぞ、ここで遊んでください」とはまったく意味が違いますから。だから、そういった反省も含めて、今度出す「かえるにょ・ぱにょ～ん」ではセリフとかも、できるだけユーザーに想像してもらえるように工夫しているんです。もちろん、今まで以上に文章量を増やした、小説的な方向も追求していきます。どっちつかずだけはやめよう、と。とり「うまい・へた」でいえば、やはり少ない文字量で想像力を喚起させるほうが高等だし、むずかしい。書いてみるとよくわかります（笑）。

るのが大きな流れになっているようですけど、キャラクターが声を出すという時点で、ユーザーが声色を想像することはなくなってしまいますから。文章も同じことがいえます。小説に近づけば近づくほど、ユーザ

Alice Soft

アリスソフト初の年齢制限なし「一般指定」タイトル。ヒロインである巫女を育成しながら、さまざまな修行や恋愛を経て化け物退治に挑む。

「戦巫女」（WIN・発売中）

文章量が増えれば増えるほど、言葉の力は失われていく。「結果」を提供することは、想像力を奪うことでもある。

アリスソフト・TADA とりが見つけた答え

「東のエルフ、西のアリス」と言われる(？)ほど、アダルトゲームメーカーとしての知名度が高い老舗、アリスソフト。創業時からシナリオライティングを担当し、「泣かせます笑わせます、そして、何より使えます」のブランド確立に尽力した2人が、歯に衣着せぬゲーム放談。規制の意味、ユーザーの意識、そもそもゲームって……などなど、書く側の「本当」がわかります。

二極化するタイトル

不治の病に冒された財閥オーナーと女性たちの心理描写が秀逸な「夢幻泡影」。タイトルからもアリステイスト香る「かえるにょ」は、ほのぼのスクロールプレイングゲーム。

「夢幻泡影」
(98・WIN・1995年)

「かえるにょ・ぱにょ～ん」
(98・WIN・1997年)

解放されたカテゴリーで作るということ

――アリスソフトさんのタイトルは「文章量が多い」という特徴があると思うのですが、これは意識的なものですか？

TADA　全部が全部、文字が多いわけではないですよ。とくにこの2～3年は、小説なみの文章量があるものと、その反対に、できるだけ言葉による表現を抑えたソフトの二極化が進んでますね。アリスソフトとしては、タイトル別にそうしたコンセプトの違いをはっきり打ち出していこうとしています。

――ユーザーの心理としては……もちろんそれだけではないでしょうけど、エッチな内容を期待して買うはずですよね。とすれば「カワイイ女の子の絵さえ見せてくれればいい」という人もいると思うのですが……。

TADA　特集のねらいからズレてしまうかもしれないんですけど（笑）、そもそも、ゲームと言葉は「合わない」と僕は思ってます。最近のゲームは物語性が強く、セリフも豊富になりましたが、そういった作品はもうゲームというよりは「新しいタイプの小説」とでも形容したほうがいい。ゲームとは本来「文章のないもの」であるはずです。

――でも、現在のアリスソフトさんのファンは「ランス」シリーズの軽快なセリフのやりとりや、「夢幻泡影」のような文学的な匂いのする作風が好きなのでは？

TADA　別に今のウチの路線を否定しているわけではないんです。突き詰めれば、ゲームとはそういうものだ、という僕の個人的な考えであって……。もともと、僕たちがアリスソフトを立ち上げたとき、やろうとしていたことが「ゲーム中の文章量を増やす」ということでした。というのも、当時のRPGには、言葉による表現が少なかったんですね。だからRPGにADVなみの文章量を持ち込んでみよう、と。

――そこで、とりさんたちが、膨大なシナリオを書き起こしてきた。

とり　仕事としてキッチリこなさなければならない部分は当然あるとして、基本的にはかなり自由に書かせてもらっている気がしますね。ウチの場合は。今度、初の18禁ではないタイトルも出ますが、私が今まで書いてきたゲームは「18禁」という、ある意味で「解放されたカテゴリー」ですから。とかく性的な描写の自由度ばかりに目が向けられがちですけど、あらゆる表現において「大人向け」ということですからね。それだけに、自分の言葉で思い通りに書けないときは、すごくくやしい思いをしますが……。

TADA　とりさんの持ち味は「夢幻泡影」のようなシリアスな作品だから、あまりに規制の枠組みが厳しいメディアだとつらいかもね。使っちゃいけない言葉とか、多そうだし。

とり　じつは今、シリアス路線でユーザーの感覚も「男だから、女だから」という単純なものではなくなってきていると思うんです。10年、20年前なら、わからないですけどね。今、ユーザーのメインとなっている層は生まれたときから、ゲームがあった世代ですから。

とり　さっき「根性いるかも」と言ったのは、今のユーザーがストレートな表現に慣れすぎている、と思ったからなんですよ。エッチなものに限らず。「男女の恋愛」にしても、「明るく健康的なもの」として描かれることが圧倒的に多いですしね。本来、そんなにクリーンな面ばかりではないはずで……。だから私は、ほかのゲームが描かないような人間関係を表現できればいいな、と。

TADA　最初の話に戻っちゃうけど、結局、今のゲームはユーザーに提供しすぎているのだと思いますね。最近は、ゲームに声優さんを起用す

TADA／ハニーキング●(株)チャンピオンソフト・アリスソフト・取締役・開発本部長。シナリオチームの取りまとめ役を務める。

とり●(株)チャンピオンソフト・アリスソフト・開発本部・サブリーダー。シナリオを担当。【ALICESOFT Internet HOMEPAGE http://www.alicesoft.co.jp】

MARS

ナレーション原稿に自ら演技のポイントをアドバイス。すべてのセリフに「こう話されるべき」イメージがなければ、この作業はできないはず。

必要な情報は目立たぬように

――「リンダ」は、お話好き・伏線好きにはたまらない作品ですが、うまい「セリフまわし」の秘訣などを。

桝田　ダメな推理小説って「犯人ばらし」の段階になって突然、「こんなヤツいた？」というキャラが登場するんですね。読者に必要な情報を「あたえる」だけで、「覚えて」もらっていないから、そういうことが起こる。では、必要な情報を覚えてもらうためには、どうすればいいか？　あまりわざとらしく強調すると、こんどは読者が「わかり」すぎて、伏線にならなくなってしまう。物語は先が見えすぎても、つまらないですからね。だから私の場合は、1つのセリフのなかに「必要な情報」と「エサとしての目立つ話」を入れたりしまーに伝えようとしたら、かなり意図的に演出しないとむずかしいですよ。

――桝田さんの演出方法というと？

桝田　時代遅れなのかもしれないですけど、僕は自分の作品のすべての部分を、自分で作りたい人間なんですよ。だから、声優さんの台本にも、自分でセリフの抑揚やリズムを書き込んだりしますね。（机にある台本を

あなたの知らない電波の世界

最も先鋭的な言語表現で綴るゲーム紹介

脳が直接キャッチした悪しき電波をそのまま筆記したもの、それが電波文書。ここでは、悪質な電波の影響を受けた某サタマガライターの文章を通常のゲーム記事と比較検証する。

◀一般的なゲーム紹介の例

箱崎ネッ子の大冒険（仮）

ZONE

完成度 100%

※このゲームの制作に使った「デザエモン2」のスペックは以下の通り。
●アテナ●発売中●6,800円●シューティングコンストラクション
●2人同時プレイ可●全年齢推奨●シャトルマウス／フロッピーディスク

サタマガライター陣が制作したSHT史上最大の問題作！

ネッ子のパワー受け止めて！

「DEZA2」のスペックを最大限まで引き出した精密グラフィックに注目！

「リフトバソク」社のゲーム誌『ザ・セガサターン』に突如訪れた廃刊の危機。このままでは仕事の遅い編集者とライターがクビになってしまう！　特務機関に勤務し、セガを中心としたゲーム業界の動向を調査していた「清洲橋ユキヲ」博士は、この事態を打開するため、助手の「箱崎ネッ子」ちゃんに「リフトバソク」社への突撃を命じる。はたして、ネッ子ちゃんは「リフトバソク」社の「まご・せいぎ」会長を改心させることができるのか!?

……なんか、サタマガライターとしては妙に身につまされるようなストーリーだけど、それもそのハズ。この「箱崎ネッ子の大冒険（仮）」は、サタマガきっての美少年ライター“がすけづ”氏、イラストレーター“文屋康英”氏、音楽担当“YAS”氏の3人が、サターンで発売された「DEZA 2」を使って制作したオリジナルシューティングなのだ!!　サタマガが誇る最強のチームが制作しただけあって、「DEZA 2」の機能を最大限に生かしたハイクオリティなSHTに仕上がっているぞ。遊びたい人は、現在データコピーサービス中なので速攻で応募しよう！

▶電波的なゲーム紹介の例

箱崎ネッ子の大冒険（仮）

NEW!

完成度 百 %

●来年から●週刊セガサターンマガジンは●毎（火）（金）曜日、
●発売になります●アムロの子の父親は●実は俺

「将来自分の娘にサラと名付ける予定」と語る中川巡査

志村けん死亡説流したのは首相

国民的美少女とF1レーサーによるTVCMも話題沸騰！要注意人物！

「リフトバンク」社のゲーム雑誌『ザ・セガーン』に訪れた空き缶の危機。そんなことをしたら俺はオマンマの食い上げだ。オマンマってなんだ。馬鹿にするな。

俺のこといつまでも子供扱いしやがって！　俺はそんな先生が嫌でチェ・ゲバの革命運動に身を投じ、マリアナハリの理論的活動家としてネズミウドン。元スーパーモンキーズの俺が、俺の幕府が設立する今になっても！あっ「DEZA 2」「箱崎ネッ子」の紹介だったなこれ。でも、俺がこうして原稿を打っているワープロゥからも、悪意の電波がマイハニーを筆君に襲い掛かるのです。もはや一刻の猶予もゆるされなひ／。だから

俺はここで残念ながら一部の地域のみなさんへの残念ながらセガーンマガジンの中継を打ち切ってナイター中継と時代劇をミックッスした新しいジャンル。違う！　誓う！　違う！　俺が言いた　　いのはこの悪意の分野の電波を抹殺しなければならないということなのだ。そのためにはリフトバンクの内部告発やスパイ通信ん殺害暗殺いいいいい。死んでしまえ！　お台場の空に誓え！　俺はデニーだ！　そしてこの「箱崎ネッ子」を遊べ！　死ね！

一般的なゲーム記事の特徴

●別段おもしろくはないが、元気だけはいっぱいの文体。
●でも、書いているのは人生に疲れ切ったライターであるケースが多い。
●ゲームをプレイしなくても書ける。
●どんなにキビシイ内容のゲームでも、ゼッタイに批判や悪口を書いてはいけない。
●でもこのゲームはいいです（フォロー）。

電波的なゲーム記事の特徴

●悪意と被害妄想に満ちた文体。
●見えない敵と戦っている。
●自分のことをデニー友利だと思っている。
●ゲームを紹介する意志は、少しだけある。
●自分の幕府を作ろうとしている。
●「内部告発」はマズイ。
●サタマガは来年も週刊です（多分）。
●がすけつさんが怒らないかちょっと心配。

サタマガ読者が選んだ
心に残ったあのセリフ

「今まで遊んだゲームで心に残ったセリフ・メッセージは？」この質問に答えてくれた読者のなかから1000人を対象に集計した結果がこれ。人気タイトルが集中するのは当然としても、印象に残った言葉となると十人十色。セリフを読むだけで、あのシーン、あのエンディングがまぶたに浮かぶ？

	セリフ／メッセージ	タイトル名	機種名	人数
1	10年早いんだよ！	バーチャファイター2	VG／SS	153
2	ねえ、みんな笑ってよ。そうすれば、私、幸せになれる。生まれてきた意味がある…	EVE burst error	SS/PC98/W95	75
3	勝利のポーズ、決めっ！	サクラ大戦	SS	40
4	月を見るたび思い出せ	ザ・キングオブファイターズ'96	VG／SS／NG	11
5	おまえを殺す	スーパーロボット大戦F	SS	10
6	やったぜオヤジィー！	ストリートファイターZERO2	VG／SS／PS	10
7	人はどこから来てどこへ行くの?この悠久の螺旋から助け出してくれるのは誰?　私を助けてくれる、あの人は…	DESIRE	PC98／SS	10
8	逃げちゃダメだ逃げちゃダメだ逃げちゃダメだ	新世紀エヴァンゲリオン	SS	9
9	約束したじゃない!レギュラーになるまで頑張るって、指切りしたじゃない！	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1　虹色の青春	SS／PS	9
10	あなたにはクンフーが足りないわ	バーチャファイター2	VG／SS	8
11	興味ないな	ファイナルファンタジーVII	PS	8
12	いくぜ、レッドゾーン	ラストブロンクス	VG／SS	7
13	黄昏よりも昏きもの血の流れよりも紅きもの時の流れに埋れし偉大なる汝の名において輪例ここに闇に誓わん我らが前に立ち塞がりしすべての愚かなるものに我と汝が力をもって等しく滅びを与えんことを　ドラグスレイブ!!!	スレイヤーズろいやる	SS	7
14	アル、あなたにはわからない。だけど、わかってほしかった	DESIRE	PC98／SS	6
15	もうなににもとらわれるな。世界はおまえが決めてやれ	シルエットミラージュ	SS	6
16	駆り立てるのは野心と欲望　横たわるのは犬と豚	タクティクスオウガ	SFC／SS／PS	6
17	地球は今、晴れているかな…	エネミーゼロ	SS	6

　上の表は『週刊セガサターンマガジン』1997.10/17号（VOL.35）のアンケートハガキ1000通を集計したものです。

ランキングを見ると「セリフ／メッセージ」の印象度は、その言葉の詩的完成度（響き、比喩、語彙、キレ味……）だけに決定されないことがわかる。「ゲームの言葉」はタイトル自体の人気や、セリフを発するキャラ・声優の人気などに左右されるものなのだろう（「読者レース」と左の表をくらべるとそれがわかる）。言葉に重みをあたえる「物語性」は、ADVやRPGの特権と考えがちだが、キャラの細かな性格付けや、魅力的なエピソードによっては、格闘ACTにも奥深いストーリーを読むことができる。そのことをデータは物語っている。

ゲームがコトバに革命をおこす

今回の特集タイトルは「コトバの力」。しかしゲームは「コトバ」以前の、人間の「本能」や「欲望」を刺激するものではないのだろうか。ここでは「ゲームの力」が「コトバ」にあたえる影響について考察してみたい。

昔のゲームのほうが心に残っている!?

近年、ゲームのハードやソフトの技術は飛躍的に進歩してきている。それとともに、ゲームにおける言葉の表現や演出も、より高度なものになった。映画やアニメのように、豊富な音声やメッセージが映像とともに絶え間なく流れ続けるゲームも、今ではめずらしくない。

だが、そうしたゲームの言葉が、プレイヤーの心に深く残るかというと必ずしもそうではない。むしろ、昔の素朴なゲームのほうが印象深かったりするものだ。また、最近のゲームであっても、メッセージ性が薄いゲームにもかかわらず、プレイヤーに強い衝撃をあたえることもある。

例えば「ウィザードリィ」で画面に「いしのなかにいる！」というメッセージが表示された時の衝撃は、計り知れないものがある。だが、このゲームを知らない者にとって「いしのなかにいる！」という文字のかたまりは何の感情も呼び起こさないだろう。同じように「○○は競走を中止した」とか「あなたには根性があるわ！」などという大した意味のない言葉も、「ダービースタリオン」あるいは「ときめきメモリアル」を知る者にとっては、さまざまな感情を呼び起こすものであるだろう。

メディアの違いが言葉の力を変える

これらの言葉は、単独ではほとんど何の力も持っていないのかもしれない。ただ、ゲームという体験を経た者には、ほかのメディアでは得られないほど、強烈な感情を呼びおこす言葉となる。つまり、ゲームという経験によって、これらの言葉は力を持ったのだ。

もし、言葉それ自体に力があるなら、それを伝えるメディアが何であっても、受け手に同じような感動をあたえるはず。しかし、ゲームの言葉に感動する人が、同様に、いわゆる「名作文学」の言葉に感動するだろうか？　感動どころか、頭痛がする人もいるだろう。ここからも、メディアの違いは言葉に決定的な影響をあたえていることがわかる。同じ言葉であっても、活字として読んだ場合と、歌詞として耳に届くのとでは、その印象がまったく違う。

歴史的に見ても、言葉はメディアの変化に強い影響を受けている。テレビやラジオ、それにインターネット……古くは活版印刷の発明によって、言葉の表現は大きく変質した。同じように、ゲームが言葉を変化させる可能性も小さくはないはずだ。

では、ゲームというメディアは、どんな力を持っているのだろうか。

言葉に力をあたえるゲームという体験

文学や映画にはなく、ゲームにあるもの。それはゲーム性である。ムービーばりばりのRPGも、文字ばっかりのサウンドノベルも、プレイヤーがパッドで操作しなければゲームは進まない。本はページをめくれば無条件で先の展開が読める。しかしゲームは、プレイヤーが積極的に参加しなければ成立しないのだ。

そういった意味で、ゲームは１つの「体験」である。ゲームはたしかに虚構の世界だが、プレイヤーがゲームをプレイするという行為自体は、まぎれもない現実だ。迷宮を探索する。競走馬を育てる。伝説の樹の下で永遠の愛を誓う。ゾンビに食われる。すべてゲームの中での出来事であり、同時にプレイヤーが実際に「体験」したことでもある。

自分が実際に体験したことと、他人の身の上で起きた出来事、どちらがインパクトが強いかは言うまでもない。ゲームの言葉が深く印象に残るのはそのためだ。

ゲームのなかの言葉は、ドラマやアニメなどとは別種の感動をあたえてくれる。しかし、それを可能にするのは、凝りに凝った演出などではなく、ゲームを「実際に体験した」と思わせる優れたゲーム性なのだ。

「ウィザードリィ」
(FC・1986年)

ただひたすら迷宮を探索するRPG。テレポーターの罠にかかると、石のなかにテレポートし、せっかく育てたキャラが永遠に消失する、なんてこともあった。

「ダービースタリオン」
(PS・1997年)

強い馬を生産するには大変な苦労をともなう。それだけにGⅠ勝ちの喜びも大きいが、愛馬が骨折して安楽死処分になってしまったときの悲しみも深い。

「ときめきメモリアル〜forever with you〜」
(SS・1996年)

エンディングの「伝説の樹」の告白シーンに感動できるのも、3年間の学園生活があればこそ。恋愛SLGというより、学園生活SLGとしての色彩が強い。

「ゲーム性」と「ゲームの記憶」

ここでいうゲーム性とは「プレイヤーのとる行動によって、ゲームのうまくいく、いかない、が左右される要素」のこと。どんな操作をしても、うまくいくのであれば、プレイヤーが操作する必要性はない。思うように進まないから、プレイヤーは努力するのであり、それが思い出として残るのだ。

『新世紀エヴァンゲリオン』について…批評を前提とした作品としての

有名なところでは「最後のシ者」が"使者"と"渚"の2つを意味していることや、劇場版のサブタイトル「シト新生」が"使徒新生"と"死と新生"の二重の意をかけた言葉であること。また、"死と新生"が文化人類学では"通過儀礼"を意味する言葉であることなど、『新世紀エヴァンゲリオン』の言葉には、多くの謎が込められている。さらに、あの有名な明朝体や詩的なサブタイトル、主題歌の歌詞など、あらゆるところに「言葉に対するこだわり」が見られる。しかし、こうした誰も気づかないかもしれないような（そして、気づいても何の得にもならない）言葉の謎が、作品中に散らばっているのはなぜだろうか。

ここで思い出されるのは「エヴァ」という作品が、メディアの広がりによって成立したものである、ということだ。例えば、パソコン通信で謎が議論され、同人誌でレイやカヲルが描かれ、謎本が出版される。こうしたサブ・メディアがなければ「エヴァ」ブームはありえなかっただろう。つまり、謎を議論したり物語を解釈することで、我々は作品に「参加」していたのである。言葉の謎もわかりにくい劇場版のラストも、我々が頭を使い、想像力を働かせて謎を読み取り、作品に「参加」するために用意されたものではないだろうか。

「最後のシ者」である渚カヲルをどう解釈するかで、物語の読みかたは大きく変化する。解釈の違いで作品は違った側面を見せるのだ。作品を見るよりも、むしろ見終わった後、喫茶店で「反省会」をすることのほうが楽しかったりする。

イチハラヒロコさん コトバはアートになりますか？

『いらない女に　なりました。』『うわ――――ん。』『体が目的ならなお　うれしい。』……白地に黒。太いゴシック体で描かれた、身近で力強い言葉の数々。ここでは特集のまとめとして、言葉という表現をギリギリまで追いつめるランゲージアーティスト、イチハラヒロコさんにご登場いただき、アートとコトバとその力について語っていただく。

Ichihara HIROKO

Interview

1998年で3年目を迎える『イチハラヒロコ コトバアートカレンダー』。**『あなたとは　いたしません。』**と一緒に過ごす10月もどうかと思うが、6月**『結婚したい　結婚したい』**……（以下4回続く）』、11月**『心にいつも　すきま風。』**までくると、もはや確信犯。季節ぐるみの計画的犯行といっていいだろう。

イチハラ作品は笑える現代美術

――イチハラさんの作品は見た目が「広告のキャッチコピー」のようでもありますが、美術と広告の違いとは何でしょうか？

イチハラ　やはり広告は、10人中8人は振り向かないと困るものでしょう？　大衆を振り向かせるという目的があるんです。でも美術には、そういう社会的な役割はない。もし役割があるとすれば、それは見る人が決める。とても個人的なものなんですね。作品は「美術である」という存在でしかなく、何かほかの商品に寄り添っているわけではないし、購買意欲に直接つながるものでもないですから。広告と美術は、そこが決定的に違うんですね。それに広告は、意識する・しないにかかわらず、見えたり、聞こえたりするものですが、美術館やギャラリーに「ふらりと立ち寄る」なんてこと、まずないでしょう？　美術愛好家ならいざ知らずね。「よし、行こう！」って、覚悟決めなきゃ行けない。まして、お1人様につき入場料1,000円も払って！　もう驚異的な！　もちろん、広告も意識的に情報を集める場合もあるでしょうけど……。

――たしかに「美術」と聞くと、高級な趣味という感じがする。でも、イチハラさんは恋愛とか、誰もが身に覚えのある日常的なテーマを取り上げているので、見る側もヘンに構えなくてすみますけどね。

イチハラ　どんな人にも、それぞれ自分にとっての関心・重要度のランキングがあるはずなんですね。例えば、ある22歳の女性は、1位「彼氏」2位「化粧のノリ」3位「シャネル」とか（笑）……24位「アッ爪が割れた」などなど……で、「美術」はというと、500番目くらい？「圏外」だったりして（笑）。私にとっての「美術」は5番目ぐらいだとしてもね。だから、そういう500位「美術」の人が、私の作品を見てくれて、もし「プッ」なんて笑ってくれたら、その人にとっての「美術」の順位は、300番目くらいまで上がっているかもしれない！

――それってすごいことですよね。でも人によっては「プッ」じゃなくて、「何だこれは！　けしからん」なんて反応も（笑）。

イチハラ　本来ね。美術ってそういうものだと思うんですよ。同じきれいな山の絵を見ても、「美しい」と思う人ばかりじゃなくて、「どこかさみしげだな」と感じる人もいるでしょうし……。一方、画家はといえば「今は亡き弟への想い」とか、もっと物語性の強い、情念のようなものを込めて描いたのかもしれない。でも、そうした作者の意図は、見る側には結局わからないでしょう？　見ただけではね。あとで、その画家のことを調べたりすれば、わかるのかもしれないけど……。

美術は「正解探し」にあらず

――どんな作品も、そこに表現されたものでしかないから。

イチハラ　ええ。とかく「この絵を通して、画家は何を訴えたかったのか？」とか、そういう「正解探し」になりがちなんですよね。インタビューする人も「この作品で何を表現したんですか？」ってよく聞きますけど……。本当は「その作品を見た人が、どう思ったか？」が、とても大切なことなのにね。ある人が何かの作品を見て、心が突き動かされたとしたら、その瞬間は、アーティストも作品自体も、どこかへ飛んでしまっているんですよ。

――「飛んでしまう」とは？

イチハラ　「誰かが作品を作ったり、何か特別なことをやる」。まあそれもすごいことではあるけれど、本当に「すごい」かどうかを決めるのは「他者」なんですね。「作品」を見た人が「感動」して初めて、その「作品」は「感動させられた作品」に変わる。だから、作品を見た人が「何かを考えさせられたり、心動かされたりする」作用、作品と観客の間にある関係性のようなもの、が重要だと思うんですよ。音楽とかでもそうでしょう？　でも、音楽は5分間なら5分間、ずーっと聴いてなくちゃいけない。小説も1冊読む時間が必要。映画なら約2時間。その点、美術はチラッと見ることができるんですよ。一瞬で、自分がその作品を好きかどうかがわかる。ジックリ見るのは美術館を一回りしてからでもいいでしょ。気に

イチハラヒロコさん自身が語っているように、すべての作品は美術館におさまりきれるはずもなく……。うちわ『**現代美術も　楽勝よ。**』、テレホンカード『**電話くらい、できるはず　では。**』、きわめつけは腕時計の『**遅れるで。**』。

クールなものを見せてアツイ気持ちにさせる。

Language Artist

心が突き動かされる瞬間、そこには作品もアーティストも存在しない。

なる作品があれば、3時間でも見続けることだってできるんだから。

――美術なら、見る側が作品に向き合う時間を決めることができる、と。

「残酷」と「メッセージ性」に対抗できるものとは?

――とにかくたくさんの人に注目してもらうことだけを考えれば、残酷な表現やグロテスクなもの、は手段として有効ですよね。イチハラさんの『**あなたとは　いたしません。**』は残酷とは違う。でも直接的には表現しなくても、テーマとして「人間の残虐性」などを描いてみたいと思ったことはありますか？　例えばジェニー・ホルツァーのように、政治的なメッセージを込めて……。

イチハラ　彼女に限らず、そういったメッセージ性の強い作品を発表する人たちは、背景となる社会とか歴史に「それを言わなければならない」必然性を抱えているわけで……。自分の生い立ちなどを「武器」にしてでも社会を変えなければならない、といった切実な思いがある。でも私にとって、切実な思い、絶対に必要なものといえば「笑い」と「愛」しかない。体の内側から押し出すべきものって、「笑い」しかないし(笑)。それに美術にまで「人間こうあるべきだ」みたいな説教はされたくないでしょう？　人間の「残酷さ」も「こうあるべき」もすべて笑いとばす!!　力ずくで。そのほうが私らしい。美術の世界って、200年、300年生き残って、初めて評価されることも珍しくない。私も「少なくとも30年は続けよう」と思ったら、作品と作家がフィットしていないと、もたないですよ。今は「うーん、次はどんなテーマでやろうか」なんて探さなくても、自然に出てきますもん。そのほうが健康的でしょう？

――イチハラさんは、時間の淘汰にさらされても生き残る作品を目指しているわけですか？

イチハラ　膨大な時間を経てきたもの、淘汰されずに残り続けてきたものには、そこに何か理由があると思うんです。でも作品って、私が残すわけじゃないですからね。残すのはまわりの人なんです。私は作品を作るしかない。それがよいものかどうかは他者が決める。せつないなぁ、それ(笑)。とにかく、美術に限らず、私って「定番」が好きなんですよ。ワークブーツは同じものをはき続けて、現在14足目だし、このクロッキー帳だって66冊目(笑)。

「文字」の力「色」の力

――では、イチハラさんが作品で使われているゴシック体も、初めから同じ書体を？

イチハラ　じつは私、1988年に英語で作品を作り始めたんですね。でも、ランゲージアート自体は50年代からアメリカにもあったし、もちろん、日本語でやっている方もいた。私は後発の後発なんですよ。だから、無理してもしょうがないし、結局、自分にフィットするものを考えたら日本語になって、書体もゴシック体になったんですね。

――イチハラ作品のゴシック体は昔からある「定番」書体ですが、たまには、ほかの書体を使ってみたいとか、色彩も、白と黒以外を使う誘惑というのは？

イチハラ　書体については、例えば明朝体って、それだけで意味がありそうでしょう？　書体が意味を持ちすぎると、書いてある言葉に影響してしまうので……。では、色彩はというと、女性のお化粧の例を出すまでもなく(笑)、ものすごーく力があるんですね。この「色」という表現手段は。でも同時に「色」は見る人の想像力をうばうこともある。そもそも、私は「色」に引けを取らない「文字」という「強い表現」を使っている。カンバスに「海」と書いてあったら、誰もが「海だ」と思うでしょう（笑）。もしこの「海」という文字を、私が「青色」で描いてしまったら、見る人はもう、その「青色」より先へはイメージがふくらまない……。それよりも、黒いゴシック体の「海」という文字を、人それぞれの「青色」で見てもらったほうがカッコイイ。「青色」を使わずに、「青」をイメージさせたほうが「ワザあり」という感じでしょう？　クールなものを見せて、アツイ気持ちにさせる、とか。

――日常的な言葉から、美しい感情を呼び覚ますのと同じですね。

イチハラ　画商の方からは「色を付けたら、もっと売れるのに」って、言われるんですけどね(笑)。

サタマガ読者は車好きが多い(らしい)ので、この写真に見覚えのある人もいるはず。東京・池袋にあるトヨタの巨大ショウルーム「アムラックス」では、来年3月末まで、個展『イチハラヒロコのラブラブメッセージ』を開催している。5階分の吹き抜け空間にラブな立方体が……。(お問い合わせ☎03・5391・5900)。

Ichihara HIROKO

1963年、京都生まれ。京都芸術短期大学ビジュアルデザインコース専攻科修了。独自の美術を追求し、学生時代には写真と言葉を組み合わせた作品などを制作。1985年の初個展以降、個展「スパイラルで、やるらしいで。ほ、ほんまかい。」(東京・スパイラル)、「EMA―12分の1―」(大阪・布忍神社で2000年まで継続）などで精力的に作品を発表する。水戸芸術館での個展「私のことは、彼にきいて。」の作品は、カタログ『こんどはことばの展覧会だ』(三修社企画) で見ることができる。

世界のコトバアート事情

美術に言葉を持ち込むことに「どこか反則っぽい」匂いを感じるとしたら、それは絵画・彫刻至上主義に毒されている証拠。「書道」を出すまでもなく、美の表現に言葉を使用するのは自然だ。

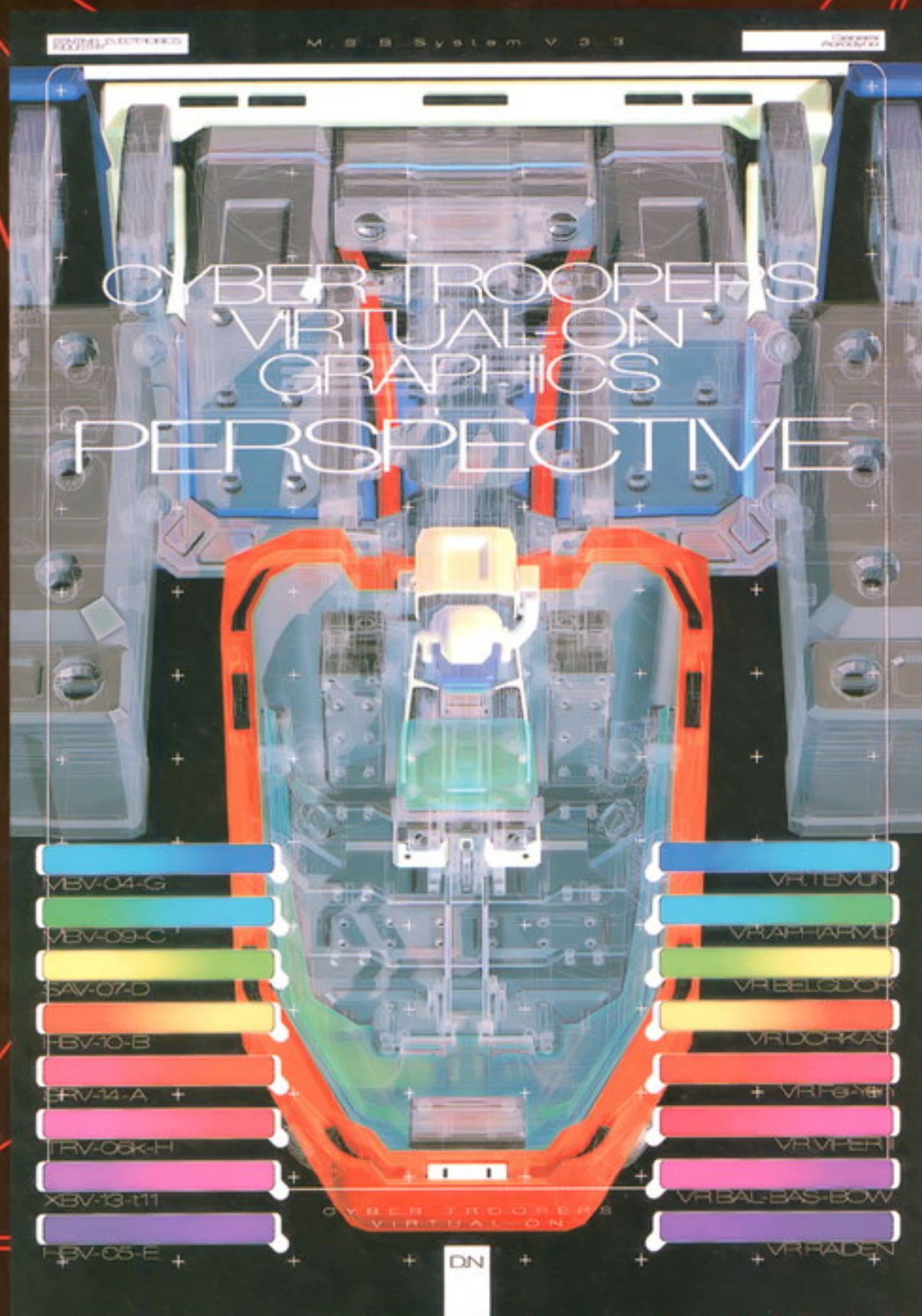
ここでは、言葉を用いた作品を発表している2人のアーティストを紹介しよう。1人目は、ジェニー・ホルツァー。『Truisms(自明の理)』や『LUSTMORD(暴行殺人)』といった作品で知られる彼女は、格言や詩を思わせる文章を、電光掲示板や雑誌、インターネットなどを通じて発表する。

また「戦争」「エイズ」「暴力」「死」といったテーマを積極的に取り上げる政治性も、ホルツァーの作品を特徴づけているといえよう。

2人目は、バーバラ・クルーガー。『I shop therefore I am(買うゆえに、我あり)』といった、資本主義を皮肉るようなキャッチと写真で構成された作風で知られる。作品を発表する方法も、買い物袋に印刷したり、街の看板を利用するなど、自作のメッセージとの関連性がうかがえる。彼女の作品にも政治的な意思が見え隠れしている。

上は、バーバラ・クルーガーやジェニー・ホルツァーの作品が紹介されている『ザ・ナウ・アート・ブック』(光琳社出版)。ちなみに、YMO再生を機に発売された『テクノドン』(小学館) では、ブック・デザインをバーバラ・クルーガーが担当した（左の写真）。

Push the button

下は、ジェニー・ホルツァー著、水戸芸術館現代美術センター監修『ジェニー・ホルツァー――ことばの森で』(淡交社)。表紙に使われている写真は、ニューヨークのタイムズ・スクエアにある電光掲示板に表示された『Survival(サヴァイヴァル)』の1フレーズ。

PROTECT ME FROM WHAT I WANT

ジェニー・ホルツァー　ことばの森で

読者投稿コーナー

LETTERS PARK

めざせ投稿KING!!

Weekly掲示板

今、ハマっているもの。「トップスケーター」「ウテナ」「VIRUS」「シングルモルト」「寿司」「コインゲーム」「時計」「読者ちゃんたちのハガキを読むこと」。すべてやったら高熱が出た。でもいいんだ。幸せだから。ナチュラルハイでちょっと得した気分。それでは、ハイテンションで今週もスタート！

●目指せ投稿KING!!って言われたからには、がんばろう！　まずは性転換から。QUEENはナイんすか？

（東京都　夢月聖良・女）

スマンかった。女の子ちゃんたちは投稿QUEEN!!を目指してくれたまえ。でも、性転換してKINGを目指すのもとりあえずアリよ。

●友達の結婚式に招かれた。おめでとう。でもその月はサッカークラブを経営したり、ミュータントとタッグを組んだり、ベンツとかスープラで激走したりするので、お祝いはない。気持ちだけにしとくよ。いや、気にすんなって。あ、あと魔法学園に入学したり、悪魔とっつかまえたりもしてるかな。……お祝いどころか、俺の食費とか生活費の心配しないと……。

（東京都　村ピッキー）

……。村ピッキー、しあわせ？しあわせならいいんだ……、うん。がんばれよ、とにかく。

●この前、「Dの食卓」を買って未開封のまま棚に並べておいたら、なんとソフトの脇からムカデがウニョウニョと出てきた。もう大パニック。遊ぶ前から怖がらせてくれるなんて、凄いぜワープ。イカスぜ飯野賢治!!

（長野県　安打芽）

そりゃ大パニックだ（笑）。買ったんならはよやらんかいッつう、神のお告げじゃ。はよ、やりなさい。

●ERってTV番組見たことあります？　原案はあのマイケル・クライトン。緊急救命室を舞台に「緊急行動のリアリティを追求して映像化してみたい」というもの。そこに映し出される医療現場は、クライトンが語っているとおり隅々まで凄まじく、素晴らしい。アメリカの医療現場の現実が、そのまま映像化されているような錯覚を起こす。それは確かに作り物のドラマである。だが、また日本の医療現場の未来の姿にも思えてくるのだ。

（愛知県　酔覚め爺）

「ER」はNHK衛星第2放送で月曜日の11時から放映中。キャッチコピーは「あなたは視聴者ではない。目撃者である！」ということで、本コーナーも「あなたは読者ではない。参加者なのである！」って感じかな。

●僕の父は会社の研修で自衛隊に行ったとき、本物の戦車に乗ったことがあります。編集部の皆さんは何か変わったものに乗ったことがありますか？

（愛知県　虫）

以前、崖から車ごとダイビングしたとき、意識朦朧とする中乗せられた救急車。そのあとはパトカーで家まで送ってもらいました。あと、ゾウにも乗ったことあるぞ。

●兄さんなのかい？

（愛媛県　Watch Out!）

おお～弟よ！　兄さんって呼んでくれるのかい。腹違いの父違いの弟よ（ってそりゃ兄弟ちゃうや～ん）。

●この間、学校に弁当を持っていくのを忘れた。しかも体育祭の日だった。ヘトヘトになって家に帰ったら冷凍食品があったので、解凍せずに食った。うまかった。ゾンビの気持ちがわかったような気がした。

（大阪府　ムTu）

むうう。次は、家のカギでも忘れて寒風吹きすさぶ中、スノーマンの気持ちをわかるってのはどうか？

●あ～ぁ、いい天気だなー、と思っていたら急に雨が降ってきた。心の中で、「今のウソ」と静かにつぶやいた。

（北海道　グレートちゃぶ台）

あはは。心の中で思わず「今のウソ」ってつぶやくことってけっこうあるよね。バチ当たりな発言したあととか特に（小心者）。

●学校の授業中にチョーク投げというやつを初めて見た！　しかも目標の隣の人に当たった。ニアピンだ、スゲーや先生！

（千葉県　流氷）

「ニアピン」ってことはダメなんじゃあ……（笑）。流氷さんのクラスはマンガみたいに楽しそうですね。

我が家の味コーナー

●私はきなこご飯が好きだ。きなこと砂糖を混ぜ、それをご飯にかけて食べる。ほっぺがとろけるほどうまい。

（福岡県　GO,）

う、うまい？（ちょっと逃げ腰）ようし、このコーナーに載せた味はすべて試してみようじゃないの！　感想は次週この欄を待て！

寒くなってきたので、みんな風邪ひかないようにね。ゴホゴホじゃゲームに集中できないからね。

それでは来週の金曜日までアディオス・アミーゴ！

今週のハリネズミ

山口県／はまお

誰もがココロの中にハリネズミを飼っている……。今週の「超音速ハリネズミ劇場」、堂々開演！

東京都／イ中イ非

第一話・「ソニック、起つ！」世界を救うべく、ソニックは旅立ちを決意する。

東京都／つよいロボ

第二話・「ソニック大ピンチ！？」ふと足元を見たソニック。そこには……！！

福岡県／GO,

最終話・「走れソニック！！」もちろん嘘ですよー。ソニックRもお楽しみにね。

COMIC PLAZA

千葉県／ひろりん

エロ本同様、レジに重ねて出せば良かったのに。今回はエロ本ネタが多いなあ。

埼玉県／水緒尋子

子供は何でも口にしますから。今度は代わりにせんべいでも仕込んでみては……？

東京都／かせきらいたぁ

このストレートなギャグがイイ。課蝶や部蝶ではなく、敢えて裁判蝶てのもイイ。

神奈川県／ウッディ

わざわざそんな説明せんでも……当ってるだけに何も言えないのか……ふう。一休み。

LOVE²愛してるかい!?

YOU'RE MY ONLY GIRL
神奈川県／小川智子
～in　サクラ大戦

一目見た時から、好みのタイプだなと思っていましたが、実際に会ってみたら想像以上に素敵な女の子だったマリアさん。厳しくて、けど優しくて、料理も上手、その上綺麗で、笑顔がとってもよく似合うあなた。好きな所を挙げていたらキリがないのですが、特に私はあなたが過去に辛い恋をしている所が好きです。忘れられない辛い恋が、あなたをこんなにも純情で素敵な女の子にしたのでしょうね。もしも私が男の人であったなら、あなたを支えてあげられたと思う。これから先、マリアさんの人生にはいろいろと大変なことが待ち受けていると思います。でも忘れないで。私があなたのことを応援しているということを。なんだか図々しい手紙の書き方で申し訳ありません。これからも花組の舞台、観させていただきますね。お体、お気をつけください……。

――マリアさんへ・その１。逞しい女性は、なにごともしっかり受け止めていいオンナへと成長してゆくのですね。

実写版マリア・タチバナ様
東京都／みーる
～in　サクラ大戦

光輝く舞台に立つあなたを観たあの日から、私にはもうあなたしか見えなくなってしまいました。そのハスキーボイスを生で聞いた時、私の体に電気が走って、胸は高鳴り、体は震え、帝撃のユニフォームに身を包んだ麗しいお姿を目にした時、私の目は完全にハート♥♥になってしまいました。なんっっっってステキ♥なんでしょう！　きわめつけはオンドレ様！　さくらさんとのデュエット「愛ゆえに」は、もう涙が出る程切なく、美しく、今もこの目に焼きついています。いつかまたあなたに逢える日が来ますよね!?　私はずっと、また逢える日を待っています。

――マリアさんへ・その２……!?　どっちも女性が書いたのがポイントだ！　歌謡ショウには、蒸気ラジヲショウでまた会えるゾ!!

どきどき♡懺悔室

ハァ～イ。今日もキミの青春のアヤマチを、お姉さんにたっぷりと聞かせてね♥それでは迷える仔羊ちゃん達、いらっしゃ～い……ウフフ♥

☆１年ほど前、自分がサターンのソフトをよく買いに行くあるおもちゃ屋での出来事。その店の店長に「これおもしろいよ」と言われて買ってみたソフトが、まぎれもないクソゲーでした。それ以来そのおもちゃ屋でソフトを買わなくなってしまいました。「店長、ゴメン。」
（徳島県　nWoセタ）

そんなゲームは、胸を張って堂々と返品しちゃいなさい。後はサタマガで常に読者レビューをチェックよ。

☆やっと届いた３枚の図書券！　うれしかったので早速、本屋に行った。サタマガはすでに買っていたので、別に買う物はなかった。それで、つい目がいってしまったのがエロ本……俺の大切な図書券でエロ本なんか買えるか！　と思っていたが、あまりに俺好みのエロ本（笑）だったので買ってしまった……大切な図書券１枚を性欲のために使った俺を許してください。　（愛媛県　海の魔王）

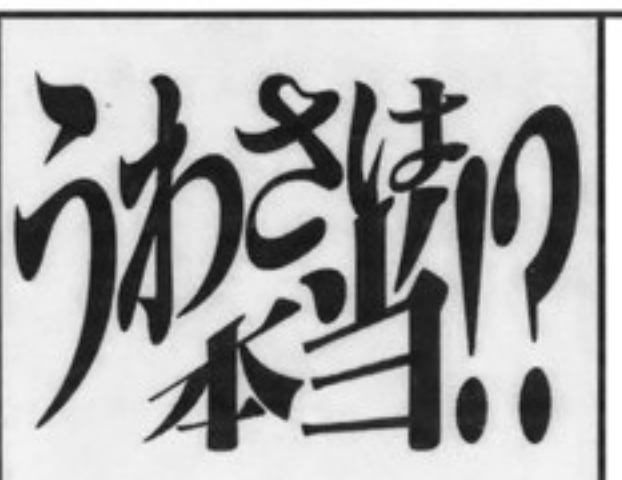
キミが汗水流して投稿に励んだ結果の賞品だから、どう使おうとかまわないけど……今度は別のモノにハゲむのね。あら、私ったらお下品♥。

☆５年前、鎌倉の銭洗弁天で２万円弱入った財布を盗って臨時収入を得たラッキーな奴、このコーナーにハガキを送ってください。君のおかげで修学旅行初日に所持金ゼロというハードな体験をした中学生がいたんだよ。俺なんだけどさ（泣）。
（宮城県　KAZ丸）

懸賞でサターンが当ったのは、神様の損失補填かもしれないわ。素敵。

☆小学校の時、校庭に男女兼用トイレがあった。ロックされていないのに扉が閉っている個室があり、好奇心で開けてみると、女の子がお尻をコッチに向けて座っていました。扉も閉めずに私は逃げました。スミマセン。　（神奈川県　阿曽アキヒロ）

今度は速効で扉を閉めてあげてね。

うわさは本当!?

●「野球つく」のパンチョ伊東氏は頭部がポリゴン欠けするらしい。（栃木県／チョコボール伊沢）失礼だけどおもしろいよ……●フジテレビは「エキセントリック少年ボウイ」のRPGを作るらしい。（奈良県／DEB）可能性はあったかもしれんが……「今」は……●来夏に向けてTOPLESS・SKATER制作開始！（大阪府／GUY神）個人的に夏以外も全然OK！●ゲームボーイに対抗してプレイディアを縮小した「プレイボーイ」が発売されるらしい。（愛知県／バンドライン）18歳未満購入禁止？●次のセガエイジスはMDの「ああ播磨灘」。（神奈川県／関拓道）責任持って買いなさいね。君。●実は菅野美穂はリアルサウンドの中でヌードになっていたらしい。（埼玉県／だまし絵）アフレコ風景収録ビデオ売切れ続出!?●今号もサタマガはすごいらしい……。なんちってな。

青森県／ぞう大巨神

ハガキのどこかにトレパンを描いておくと採用率がUPするらしい。

んなことないってばよ。その逆（ボツりやすい）もないから好きにせよ。

こ・ん・な・のいやだぁ〜!!

ういっす。今回は10月度募集の、「こんなゲーセン関係はイヤだ」の掲載、及び新しいお題の発表ナリ。思ったより応募が多かったので、次回も自由課題と混ぜて掲載するかも。

◆こんなゲーセンはイヤだ！
→全部ピンボールゲーム
→入ったら、ゲームをクリアしないと帰れない
→地元にあるので、コワイ
（千葉県　ランニングゲイル）

今や一流のペットタウン・松戸も変わったねぇ。(そーゆー問題か？)
→両替機の100円玉がいつまでたっても補充されていない。
→自動販売機のスナックの期限が切れているのに売っている。
→UFOキャッチャーの景品にロクなものがない。
→しかもアームの力がメチャメチャ弱い。
→いつまでたっても200円のまま。
（静岡県　わか）

……おいおい君達、だれが実際のゲーセンの話を送れと言ったかね(笑)。

◆こんなモノがゲーセンにあったらイヤだ！
→ボタン3つの筐体に「スト2」
→UFOキャッチャーの中が常に空。
→レバーなし筐体に「ツインビー」
→空き缶を入れるとしゃべる空き缶回収機。
→底が穴あきの灰皿。
→ていうか、それはオイラのバイト先。
（鳥取県　魔神がZ）

ボタン1つの1942なら見たことある……じゃない、そんなハイテク空き缶回収機導入してるヒマがあったら、ちゃんとメンテしろって。
→全部音だけでプレイする格闘ゲーム。
→そんなのできるかー!!
→でも、ちょっとしてみたいボク。
（福岡県　COOL BAD）

アナタのご家庭でも、目隠し一つでお手軽リアルサウンド格闘ゲー……。

◆こんなゲーセンいやネ。
→入口に入る
→目の前に野球拳5台
→脇に脱マー3台
→奥にAVキャッチャー2台
→床に使用済みティッシュ
→出口
→のちキョーカツ
（栃木県　あづま公正）

これも実際にあるだろう、多分。のちキョーカツってのが弱気でグー。

◆こんなゲーセンはイヤだ！
→来る客が全員ゲイ
→店員もゲイ
→ああ、ここは「ゲイ専」なんだ（笑）
（神奈川県　みるきぃぷりん☆）

わかりやすくてイイ話だ。(何が)じゃ、最後に関連したネタをひとつ。

◆こんな判断のしかたはゲーマー。町中では控えるように。
→「PK」・パンチキック。ペナルティーキックです。
→「バイト」・〜メガバイト。アルバイトです。
→「待ち」・チキンプレイ。普通は時間待ちです。
→「100円両替」・50円2枚。10円10枚か50円と10円5枚でしょう。
→「AM」・2研（1〜7研）。AMラジオと判断しようぜー。
（神奈川県　小宮重喜）

PKはなぁ。たしかに。ワールドカップはどうなったか!?　サカつく2も期待じゃ。

募集告知

次のお題は「こんなSLGはイヤだ！」〇〇のSLGというネタでもいいし、実在のSLGを元にしたネタでもOK。もちろん自由課題も絶賛募集中！

今週の「ボツ係」宛て（じゃあ送るな）

青森県／TASHIMACCI

CD-ROMは食べてはいけません!!
バリバリボリボリ
お腹を壊します。
VIRUS

偶然、水緒さんの漫画とニアピン賞なので掲載。そーゆー問題じゃ……。

神奈川県／猫文鳥

リアルたまごっち
食教闘薬
流割罪

掲載率13%って裏に書いてあるし。注射＝ヤク、状態＝前科かい……。

まだまだ募集中!!

レターズパークでは、読者のみなさんのハガキを募集中。現行コーナーは以下の通りです。●Weekly掲示板ー日常のふとした出来事を●PARK GALLERYーイラストはこちらへ（白黒のみ）●どきどき懺悔室ー懺悔したくなったらこちら●電脳買物少年少女ーショッピングにまつわる話を●COMIC PLAZA/漫画廊ーコママンガはこちら●LOVE²愛してるかい!?ーゲームキャラに対するラブレターを●墨汁の叫びー筆で愛するキャラクターを表現●こ・ん・な・の・いやだぁ〜ーこんなゲームがあったらヤだな●サターンユーザーの広場ーサターンをとりまく環境について●ゲーマーの知恵ー知ってるだけで役に立つ？　生活の知恵●心のともダチー俺のソウルを熱く揺さぶる、そんなゲームを紹介してね●うわさは本当!?ーゲーム業界にまつわる噂話●教えまSHOW!!●東かんなの男子禁制放課後くらぶー女の子だけの秘密の園だよっ●club EMPTYーがすけつさんあてのハガキはすべてこちらへ●上記レギュラーコーナーのほか、新コーナー案も募集中。いいアイデアがひらめいたら、すぐハガキに書いてレターズパークに教えてね。それでは引き続き、今週のLPをお楽しみください。

東かんなの男子禁制!! 放課後くらぶ♡

食欲の秋!!　ってなワケで東かんなです。で、生まれてこのかた、大っっ嫌いだったチーズが食べられるようになってうれしいっ！　ワインとチーズってあうんですねぇ。ホレボレ。おかげで太りました……。

☆先日、地元のゲーセンでバーチャロンの過去の優勝者〜第3位&ベストプレーヤーの結果が貼ってあったので見ていた時のこと。リングネームに「超光戦士シャンゼリオン」と「ザ・ブレイダー」というのがあったので「だれだ、こんなリングネームつけたのはぁ！」と友人に言ったら「あんた人のこと言える？」と言われました。近くにこんなのをつけるのがいたとは……。ちなみに私の場合は「RedRacer陣内ジャッキー」or「GreenRacer上杉ジャッキー」……人のこと言えない。
（広島県　SHANZE AKIRA）

特撮系はハマると深いよね。デンジマンとかなつかしいな。

☆自分は15ですが、プリクラ撮ったこともなし、ルーズソックスはいたこともなし、果てはカラオケで歌ったこともありませぬ。（新潟県　麗方小百合）

私が15の頃なんてプリクラは元よりルーズソックスもポケベルもPHSもなかったよ。カラオケだって全部演歌のテープさ。キミ達は幸せだよ。

☆実父とプリクラを撮ってたら通りすがりの人に「援助はいかんなぁ」と言われた。……バーチャガン使用可？
（東京都　夢月聖良）

実弾でゴー。じゃ、またね！

福島県／淳之介

サクラ大戦2
コギャルをイメージしたイタリア人って一体……。

あーなんか居そうだわコレ。でも淳之介さんの絵は毎回超カワイイぞ〜。

PARK GALLERY

福岡県／入井詠亜

関西弁キャラはいるのになぜ、博多弁がいないのか？ということで書かれたそうです。たしかに、関西弁以外の方言はあまり見かけないよね。

岩手県／ウド松本

ラスプロやデッドオアアライブに押され気味のバイパーズ。ガンバレ元祖コスプレ少女！ランドセルやアロハのイラストも待ってるよ。

石川県／畑 隆則

ジャイアントスイングをかけたことあります？自分がふっとばされてけがしちゃいました。くれぐれもご注意を。

福島県／ジャイアント南斗ボム

こらこら、勝手にラスボスにしたら馬場さん失礼ではないか。ところで必殺技の中に椰子の実割りが入ってなかったのが残念ですね。

募集テーマ

「ロボット」

三重県／成家班

ずっと載せたくってとっておいたらこんな時期になってしまった。許してね。

埼玉県／ぷるぷる

時間がかかったのはペンネームを考える時だけかい？とりあえず初投稿おめでとう。また送ってね。

大阪府／藤島絵猫

もうマジドロ買いましたか？私のマイキャラはワールドさんです。笑顔がステキなイラストです。

熊本県／島津弥七

ファンタシースターのハガキを1枚。ネイ・ファーストをネイ・モーハンと読んでいた。……それは違うゲームじゃん！ とだれかつっこみ入れてよ。

茨城県／フヅキヨツカ

少し前にはやったドックネックっていうか、まじ首輪だもんな。なんだかイジメたくなる……フフフ。

今週のNO.1

東京都／瀬死之鯉

魅せるゲームを作るって大変なんだよね。長い間待ってたゲームは期待も大きいしね。

東京都／DDT

ロリロリ……いや、ルリルリがまわりのオバさまがたからうらやましがられてますわ。こういう子が今年の流行なのね。

東京都／川田光一

おっ、お願いだぁ。私にこのソフトを売ってくれ。なんてったってこのアキラの表情がいいね。疲れた、疲れた。

・INFORMATION・

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。（文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。）スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。

●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／(ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

ポイントは毎号、おもしろかったハガキやステキなイラストの投稿者に送られます。現在のポイントは「投稿KINGの現在のポイント」を参考にしてください。5ポイント溜まった人には編集部よりポイント券を送付します。5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト1本（1万円以下）をプレゼントします。図書券の欲しい人は5ポイント券を「図書券希望」と書いてLPあてに送ってください。ソフトの欲しい人は15ポイント溜まったら、欲しいソフト名を添えて申しこんでくださいね。ソフトは発売されているものに限らせていただきます。入手が困難な場合は、編集部よりあらためて希望をうかがいます。

あて先ハガキも募集中!!

岐阜県／神風光

◆今週のポイント・東京都／夢月聖良・北海道／グレードちゃぶ台・福岡県／GO.・東京都／仲俳・愛知県／海の魔王・宮城県／KAZ丸・広島県／SHANZE AKIRA・三重県／成家班に1ポイント東京都／瀬死之鯉に2ポイントです。

SEGA専門店

下記商品代金に消費税を加えて下さい。

（全商品新品）

サンタ

通信販売の店

TEL 03-3258-9051(代表)
FAX03-3252-8456(24時間受付)
〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1神田高野ビル (有)サンタ
サンタのホームページ　http://www.jah.ne.jp/~santa

営業時間（土曜日を除く）
AM10:00～PM7:30

送料400円

但し、四国は100円増、北海道、九州は300円増、沖縄は600円増

注：代金着払いご利用の場合は上記送料に300円プラスして下さい

サターン新作ソフト

商品名	発売日	価格
レイヤーセクション2	10/30	5,200円
DJウォーズ		5,200円
カルドセプト		5,200円
道化師殺人事件		5,200円
ロンド輪舞曲		6,100円
コラムスアーケードコレクション		4,300円
ファルコムクラシック（初限）	11/6	6,100円
ファルコムクラシック		5,200円
麻雀学園祭（初限）		7,900円
チーム運営シミュレーション		6,100円
蒼空の翼		6,100円
ツタンカーメンの謎		6,100円
デビルサマナーソウルハッカーズ	11/13	6,100円
サクラ蒸気ラジオショー		4,300円
ザ・スターボーリング		6,100円
仮面ライダーファイル		6,100円
チーム運営シミュレーション		6,100円
Jリーグクラブを作ろう2	11/20	5,200円
リフレンラブ		6,100円
ネクストキング（限）		7,000円
ゼロ・ディバイド		5,200円
魔法学園ルナ		6,100円
落ちゲー		5,200円
トランスポートタイクーン		6,100円
七ッ風の島物語	11/27	6,100円
X-MENvsストリートF（RAM）		7,000円
イラストレーションズ		4,300円
ブルーブレーカ		5,600円
ヴァンダルハーツ		4,300円
ツーリングカーチャンピオンシップ		5,200円
TILK～青い海の少女		6,100円
メモリアルセレクション2		4,300円
恋を唄うYU-NO	12/4	7,000円
実況パワフルプロ野球S		5,200円
コットン2		5,200円
カオスシード		6,100円
スーパーアドベンチャーロックマン		5,200円
バーチャル競艇2		6,100円
サバキ		5,200円
銀河お嬢様ユナ3		5,200円
ホップステップあいどる		6,100円
ソニックR		5,200円
プリンセスクエスト（初）		5,300円
マリーのアトリエ	12/11	5,200円
マリア君たちが…		6,100円
プリンセスクラウン		5,200円
悠久の小箱（初限）		2,700円
悪魔全書第2		2,600円
シャイニングフォース3		4,300円
アルカナ・ストライクス		5,200円
ボンバーマンファイト		5,200円
大江戸ルネッサンス		6,100円
グランディア	12/18	7,000円
ファーランドサーガ		6,100円
リアルバウト餓狼スペシャル(RAM)	12/25	7,000円
プロ野球チームも作ろう	12/28	5,200円
センチメンタルグラフティ（初）	1/22	6,700円
アウトラン		3,400円
アクアゾーン		1,900円
アドバンスウォー（千年帝国）		4,800円

商品名	価格
アルバム倶楽部	5,800円
アンジェリークⅡ	5,800円
維新の嵐	5,800円
イブバーストエラー	5,900円
イブバーストエラー プラミアム	7,000円
ヴァンパイアハンター	1,900円
ウィルス	5,900円
エアーズアドベンチャー	1,900円
エネミーゼロ	2,900円
エミットVol2	1,800円
エバンゲリオン1	2,500円
エバンゲリオンⅡ	4,800円
エバンゲリオンデジタルC	4,300円
M ～君を伝えて～	3,800円
エルハザード	3,800円
エンジェルグラフィティS	3,800円
おまかせセイバー	2,800円
ガーディアンヒーロー	3,800円
海底大戦争	1,900円
下級生	6,800円
ガリバーボーイ	2,800円
ガングリフォン	2,900円
ガンダム外伝Ⅰ	3,800円
ガンダム外伝Ⅱ	1,800円
ガンダム外伝3	2,800円
機動戦艦ナデシコ	3,900円
機動戦士Zガンダム	3,900円
輝水晶伝説アスタル	1,000円
きゃんバニー	3,500円
きゃんきゃんバニーⅡ	3,500円
きゃんバニーEX	5,900円
銀河お嬢様伝説ユナ	2,800円
空牙外伝	3,900円
クオバディス2	5,900円
ぐっすんおよよ	1,800円
グランチェイサー	1,800円
グレイテストナイン97	3,900円
グレイテストナイン97・ミラクル	4,900円
クロックワークナイト福袋	2,800円
クロックワークナイト（下）	1,800円
黒の断章（ポスター付）	5,500円
ゲームウェアー5号	2,600円
ゲーム天国	3,900円
ゲーム天国（極楽P）	4,900円
月下霧幻譚	1,900円
ゲゲゲの鬼太郎	1,600円
鋼鉄霊域	1,900円
ゴータ	800円
ゴータⅡ	1,800円
ゴールデンアックスデュアル	1,800円
ゴジラ列島震撼	1,800円
コマンド&コンカー	2,800円
サイバードール復刻版	3,500円
サイバーボッツ（超限）	5,800円
サクラ大戦	3,900円
サクラ大戦花組コラムス	3,900円
サクラ大戦花組通信	1,900円
sc アルバートオデッセイ外伝	2,600円
sc エネミーZERO (12/11)	2,600円
sc ソード&ソーサリ (12/4)	2,600円
sc 蒼穹紅蓮隊（V） (11/20)	2,600円
sc 機動戦士ガンダム (11/20)	2,600円
sc Dの食卓	2,600円

商品名	価格
sc DX人生ゲーム	2,600円
sc テトリスS (12/11)	2,600円
sc テラファンタスティカ (11/20)	2,600円
sc ドラゴンフォース	2,600円
sc ばくばくアニマル	2,100円
sc ファイプロ6MENS (11/20)	2,600円
sc プリンセスメーカー2	2,600円
sc レイヤーセクション	2,600円
サムライスピリッツ斬紅郎	2,800円
ザ野球拳	4,800円
三国志孔明伝	4,800円
サンダーフォースGP1	2,800円
サンダーフォースGP2	2,800円
サンダーフォースV	5,800円
サンダーフォースV（CD付）	6,800円
3×3アイズ	1,900円
時空探偵	1,900円
実況おしゃべりパロ	2,800円
シーバスフィッシング2	3,800円
シャイニングウィズダム	500円
重装機兵レイノス2	3,900円
シャイニングホーリーアーク	1,900円
シルエットミラージュ	4,900円
水滸演武	600円
将棋まつり	5,800円
神宮寺三郎	4,800円
真説夢見館	900円
真説サムライ武士道烈伝	5,800円
真女神転生SBOX	2,800円
新テーマパーク	3,900円
スーパーリアル麻雀P6	3,900円
スーパーリアル麻雀グラフィティ	3,900円
スーパーロボット対戦F	5,900円
水滸伝	4,800円
スカイターゲット	2,900円
スチームギアマッシュ	2,800円
ステークスウィナー	2,800円
ストリートファイターROF	800円
ストリートF コレクション	4,900円
スナッチャー	2,800円
スペースハリア	3,400円
スリーダーティドワープ	3,800円
スレイヤーズろいやる	5,500円
西暦1999	4,800円
セガラリー	2,600円
セガラリープラス	2,600円
セクシーパロディウス	2,800円
セナ・パーソナルトーク	1,000円
ゼルドナシルト	5,900円
ゼロヨンチャンプ	5,500円
全日本プロレス	5,200円
蒼穹紅蓮隊	3,800円
卒業クロスワード	2,800円
卒業Ⅱ	3,800円
卒業S	5,500円
ソニックウィングSP	2,800円
ソニックジャム	3,900円
ダークセイバー	2,800円
ダークハンタ（上）	2,800円
太閤立志伝2	3,800円
だいなあいらん	3,900円
ダイナマイト刑事	3,900円
ダイハードトリロジー	3,800円

商品名	価格
太平洋の嵐2（限定）	4,800円
タクティクスオウガ	4,800円
ダライアス2	2,800円
ダライアス外伝	2,800円
誕生S	2,800円
超時空要塞マクロス	4,800円
痛快スロットシューティング	1,800円
提督の決断Ⅱ	5,800円
ディトナUSA	1,900円
ディトナUSA・CE	2,800円
デカスリート	2,600円
デザイヤ	5,800円
デザエモン2	4,900円
デジタル電脳天使SS	3,900円
デジタルピンボールⅠ	2,600円
鉄球	1,500円
デッドオアアライブ	4,900円
テラファンタスティカ	3,800円
天外魔境	3,900円
伝説のオウガバトル	2,900円
天地無用登校無用	2,800円
トアー精霊王紀伝	2,800円
峠キング2	2,800円
闘神伝URA	1,800円
トームレイダース	4,800円
ときめきメモリアルSP	4,900円
ときめきメモリアルDX	3,900円
ときメモ対戦ぱずる玉	3,800円
ときメモとっかえ玉	3,900円
ときメモ虹色の青春	4,300円
ときメモ詩織	2,600円
同級生if	4,800円
同級生2	5,900円
ドドンパチ	4,900円
ドラゴンボールZ（偉大なる）	2,600円
ドンパチ	2,800円
ナイツ	1,900円
南方珀堂登場	4,900円
野々村病院の人々	5,900円
バーチャコップⅡ	2,800円
バーチャファイターⅡ	1,900円
バーチャファイタリミックス	900円
バーチャファイターキッズ	1,800円
バーチャフォトスタジオ	3,800円
バーチャルハイドライド	1,800円
バーチャロン	1,900円
バイオハザード	4,300円
バトルモンスターズ	1,800円
はるかぜ戦隊Vフォース	3,800円
百物語	4,900円
ビクトリーゴール	900円
ピンボールグラフティー	2,800円
ファイターズHダイナマイト（RAM付）	4,900円
ファイターズヒストリーダイナマイト	2,900円
ファイターズメガミックス	2,900円
ファイティングバイパース	1,800円
ファイプロ外伝	900円
ファイナルロマンスⅡ	2,800円
ファインドラブ	4,300円
ファンタジーゾーン	3,400円
ファンタズム	5,800円
フェーダリメイク	4,800円
ぷよ通	2,800円

商品名	価格
ぷよぷよSUN	3,900円
ペブルビーチゴルフ	1,800円
宝魔ハンターライム	2,800円
ボディスペシャル246	2,800円
ポリスノーツ	5,900円
マーブルスーパーヒーロー	4,900円
マンクスTT	2,900円
マスターオブモンスターズ	3,900円
ミスト	3,800円
ミニ四駆SF（初限）	4,900円
ミニスカポリス（限定）	5,800円
メイキングオブナイトルース	500円
メタルスラッグ	4,900円
メタルファイターMIKU	2,800円
メルティランサー限定版	5,900円
桃太郎道中記	5,900円
森高千里	6,800円
モンスタースライダー	2,800円
悠久幻想曲	3,900円
優駿クラシックロード	4,900円
ゆみみみっくすリミックス	1,800円
ラストブロンクス	3,900円
ラングリッサⅢSP	4,900円
ラングリッサⅣ	4,900円
ラングリッサ4（SP）	5,900円
リアルサウンド	4,900円
リグロードサーガ	900円
リグロードサーガ2	1,900円
リンクルリバーストーリー	1,800円
ルル	1,800円
ルナMPEG版	5,900円
レースドライビング	2,800円
ロックマン×4	4,900円
わくわく7（RAM付）	4,900円
ワールド大戦略作戦ファイル	1,900円
WARA^2 WARS	3,900円
ワールベースボールⅡ	2,800円
ワールドヒーローズP	3,800円
ワンチャイコネクション	500円

サターン周辺機器

商品名	価格
サターン本体（クールパッド付）	19,200円
ツインスティック	2,900円
バーチャガン	2,600円
アスキーパッドX	2,200円
AVセレクタJXS3（S付）	2,200円
AVセレクタJX-5	2,200円
SSコマンダー	2,200円
コードレスPセット	3,800円
ツインオペレータ	15,800円
サタンコントロールパット	2,200円
パワーメモリ	3,800円
シャトルマウス	2,700円
マルチターミナル	3,400円
サターンSケーブル	1,800円
サターンAVケーブル	1,800円
マルチコントローラ	2,900円
マウスパット	800円
バーチャスティック（新）	4,700円
ファイタースティックX	2,900円
サンキョーFF ST	2,000円
バーチャスティックプロ	15,800円
ジョイパッドAI	3,300円
ジョイパッドDX	1,500円

●翌日配達希望の方は、必ず午後3時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）

●土曜日は、定休日です。

メガドライブソフト

商品名	価格
アークスオデッセイ	1,800円
蒼き狼と白き牝鹿	1,800円
エグザイル	1,800円
エターナルチャンピオンズ	1,800円
オーサムポッサム	800円
ギャラクシーフォースⅡ	1,000円
キングコロッサス	500円
クールドバスター	2,800円
コラムスⅢ	2,000円
サムライスピリッツ	2,800円
サンダーフォースⅢ	1,800円
サンダーフォースⅣ	1,000円
三国志Ⅱ	1,800円
斬～夜叉円舞曲	500円
紫禁城	1,800円
シーザーの野望Ⅱ	900円
シャドーオブザビースト	800円
雀皇登竜門	900円
新創世記ラグナセンティ	2,000円
スティールタロンズ	500円
セーラームーン	1,800円
007死闘	800円
ソニックⅢ	2,800円
ソーサルキングダム	2,800円
大航海時代	1,800円
大魔界村	2,800円
タントアール	1,800円
TMNTⅡ	2,800円
ドラゴンズリベンジ	1,800円
ドラゴンボールZ	1,800円
忍者武雷伝説	500円
パーティークイズメガQ	1,800円
パチンコクーニャン	800円
パワーモンガー	1,800円
ビットファイター	1,800円
ファステストⅠ	500円
ファンタシースターⅣ	1,800円
ブルーアルマナック	1,800円
ペーパーボーイ	1,800円
ポピュラス	300円
マーブルマッドネス	2,000円
マスターオブモンスター	800円
まじかるハット	300円
魔導物語	3,900円
メガロマニア	2,800円
モンスターワールドⅢ	500円
ランパート	900円
ライトクルセイダー	3,800円
乱世の覇者	1,800円
ロードブラスターズ	1,000円
ロケットナイトアドベンチャー	1,800円

MDスポーツソフト

商品名	価格
RBI4ベースボール	500円
ジョーモンタナフットボール	300円
ジョーモンタナフットボールⅡ	300円
TELTELスタジアム	500円
デビスカップ	800円
ドリームチームUSA	500円
トッププロゴルフ	800円
トッププロゴルフⅡ	800円
熱血高校ドッジサッカー	800円
プロフットボール	300円
ペブルビーチの波濤	1,800円
マスターズゴルフ	800円

MD周辺機器

美しい画像はサンタのS端子ユニット

商品名	価格
S-01（MD1用）	2,500円
S-02（MD2・32X用）	2,500円
Sケーブル 1.5m	700円
オーディオコード1.5m	300円
ヘッドフォンコード1.0m	300円
ビデオ入力コードⅠ	800円
ACアダプターⅡ	1,200円
ステレオDINコード	1,000円
セガタップ	500円
RFⅠ	1,000円
RFⅡ	1,000円

メガCDソフト

商品名	価格
アフターバーナーⅢ	1,800円
アルシャーク	1,800円
Aランクサンダー	1,800円
AX101	1,800円
アーネストエバンス	1,000円
アネット再び	1,800円
ウイニングポスト	800円
ウルフチャイルド	300円
江川プロ野球CD	500円
クイズスクランブル	500円
元朝秘史（ジンギスカン）CD	900円
ザサードワールドウォー	1,800円
サンダーストームFX	800円
シムアース	1,500円
シュバルツシルト	2,000円
シルキーリップ	2,000円
ジャガーXJ	1,800円
シャドーラン	5,400円
雀豪ワールドカップ	1,800円
ジュラシックパーク	2,800円
CD三国志3	900円
スイッチ	1,800円
スターブレード	2,800円
戦国伝承	1,800円
Dカントリークラブ	1,800円
Vay CD	1,800円
デトネイターオーガン	1,000円
デスブリンガー	900円
デバステイター	900円
天下布武	900円
電忍アレスタ	1,800円
ナイトトラップ	1,800円
ノスタルジア	800円
信長覇王伝CD	2,800円
ブラックホールアサルト	300円
フェイエリア	800円
ブライ	900円
プリンスオブペルシャ	300円
プロ野球スーパーリーグ	800円
ファイナルファイト	500円
ヘビーノバ	500円
マイクロコズム	2,800円
モータルコンバットCD	1,800円
ロードブラスターFX	1,800円
ワンダードッグ	300円
惑星ウッドストック	100円
ルナⅡ	7,900円

32Xソフト

商品名	価格
スターウォーズ32	900円

GGソフト

商品名	価格
ああ播磨灘	300円
クラッシュダミー	800円
ドッジ弾平	800円
ハイパープロ野球	800円
ウィンブルドン	1,500円
コラムス	1,500円
斬ギア	1,500円
GGリーグ'93	800円
パット&パター	1,500円
ベアナックルⅡ	1,500円
チャックロック	1,500円
イチダントアール	2,000円
ウディーポップ	2,000円
オリンピックゴールド	2,000円
好牌Ⅰ	1,000円
モータルコンバット	2,000円
ワギャンランド	2,000円
レミングス	2,000円
マクドナルド	2,000円
マジカルポピルス	800円
ミッキーマウスⅡ	2,000円
魔導物語Ⅲ	3,000円
女神転生S	3,000円
ひょうたん島	800円
サイキックワールド	2,000円

GG周辺機器

商品名	価格
パワーバッテリー	4,100円
ビックウインドー	1,500円
カーアダプター	2,500円
対戦ケーブル	1,000円

サターンCG

商品名	価格
アキラ	350円
カゲマル	350円

申し込み方法

電話の場合

受付時間は**AM10:00～PM7:30です。**土曜日は定休日です。まず、希望商品の在庫を確認の上、あなたのお名前、電話番号、代金の支払方法等をサンタの担当者に伝えて下さい。

FAXの場合

FAXでのご注文は、代金着払いのみ受付けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売されるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6：00～8：00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法

①代金着払い→ 配達にお伺いした宅急便に代金を支払う方法です。翌日配達可能

②銀行振込み→ **東京三菱銀行　東京駅前支店　当座0415749 (有)サンタ** に電信で送金する方法です。同じ東京三菱銀行を使うと送金料が安くなります。翌日配達可能

③現金書留→ 郵便局から現金書留で送金する方法です。必ず商品名、電話番号を書いたメモ用紙を一緒に入れて下さい。商品が届くまで3～5日かかります

④郵便振替→ 郵便局で郵便振替用紙をもらい、下記郵便局振替番号へ送金する方法です。通信欄に必ず電話番号と商品名を記入して下さい。商品が届くまで4～10日かかります

郵便振替番号　00150-9-708150 (有)サンタ

（注意）代金に必ず消費税を加えて下さい

週刊
セガプレス IN セガサターンマガジン

SEGA PRESS

PRESENTED BY SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

セガが提供している各種サービスの最新内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。毎週バラエティに富んだ情報が満載だ！

Vol.54

デジタルサーカス好評開催中！　みんな会場へ急げ!!

10月25日の福岡を皮切りに、今年も全国6大都市で開催されるデジタルサーカス。サターンのファンなら、参加しなくちゃ損しちゃうこのイベントの見所を、我らが竹ちゃんがご紹介！

セガパブリシティチームより　デジタルサーカスへのお誘い

福岡会場に来てくれたみなさん、ありがとうございました。今回パブチームのメンバーが各会場に1人は行ってまして、プレス対応をしてないときは、みなさんと直接お話できるようになってます。せっかく各地に行くんだからみんなと会わないとね。福岡では、朝から晩までみなさんとお話して声が枯れちゃいましたが（笑）、とっても楽しかったです。でも、一緒に写真撮ったりサインするのはスゴク恥ずかしいです（笑）。この後、大阪は山崎、名古屋は平野＆竹崎、札幌は南雲、横浜は平野＆南雲＆竹崎が出現するので、発見したら声をかけてください。ゲームもたくさん遊べるし、このイベントでしか入手できないグッズもあるし、絶対どこかの会場に来ないとね!!

デジタルサーカス開催予定

開催日	場所
11月8日（土）、9日（日）	大阪（ATCセントラルアトリウム）
11月15日（土）、16日（日）	名古屋（ポートメッセなごや）
11月22日（土）、23日（日）	札幌（新千歳空港ターミナルビル、センタープラザ）
11月29日（土）、30日（日）	東京（横浜ランドマークタワー、ドッグヤードガーデン）

※開催時間は、土曜日は午後1時〜午後6時。日曜日は午前10時〜午後6時を予定しております。なお会場によっては、開催時間を変更する場合があります。

新作ゲームが遊び放題!!

「サカつく2」も「ツーリングカー」も「ソニックR」も遊べちゃうんです。発売前の気になるゲームを、まるごとチェーック!!

'97年10月26日

サーカスも楽しい!!

イベントも盛り上がる!!

'97年10月25日

フカザワ提供情報コーナー　最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見られないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。このコーナーを読んでいただいている読者はもうご存知だろうが、11月からそのJOYテレを、リニューアルしてお届けしているのだ。今後も最新のセガサターン情報をお届けしていくぞ！

毎週金曜日内容更新。収録時間3分間

札　幌　011-842-8181
仙　台　022-285-8181
東　京　03-3743-8181
名古屋　052-704-8181
大　阪　06-333-8181
博　多　092-521-8181
お楽しみダイヤル
03-5380-8600（東京のみ）

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他では見られない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月8日内容更新
最大30ボックス用意

FAX番号
東京　03-5950-7790　大阪　06-948-0606

大人気のＦＡＸ　ＣＬＵＢ、11月21日までは10月号をお送りしています。そして11月22日からは、セガサターン4周年記念号になります。皆様に感謝しつつお送りするので、お楽しみに。

近くのお店でチェックしよう！ ➡セガビデオマガジン

「R？MJ」「卒業アルバム」「金田一少年の事件簿」「SDガンダムG CENTURYS」「AZEL」「坂本竜馬」「本格将棋指南」「大航海時代外伝」・他

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA インターネットも好評

ジョイポリスの、11月から年末年始にかけての様々なイベントを紹介しています。イベントにはいろんな特典があるので、早めにＨＰにアクセスして、情報を入手するのがＧＯＯＤ！トップページのデザインも一新。新しいピンボールゲーム「Ｗｏｏｄｙ　ｐｏｐ」も登場しました。また熱くなりそう！

フラッシュセガサターン

Vol.22収録タイトル（11月〜）

〈プレイ可能〉
●ＺＥＲＯ ＤＩＶＩＤＥ
　－ＴＨＥ ＦＩＮＡＬ ＣＯＮＦＬＩＣＴ－
●SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.2
●セツつ風の島物語
●バブルシンフォニー
●ＡＺＥＬ－パンツァードラグーンＲＰＧ－
〈ムービー〉
●サクラ大戦　蒸気ラジヲショウ
●デビルサマナー　ソウルハッカーズ
●魔法学園ルナ
●Ｊリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2
●SEGA Touring Car Championship
●Ｘ－ＭＥＮ ＶＳ．ＳＴＲＥＥＴ ＦＩＧＨＴＥＲ
●ＳＯＮＩＣ　Ｒ
●ソロ・クライシス

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。みんなプレイしてみてね！

セガインターネットホームページ　http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ　http://www.busters.or.jp/

なんでも聞いてね！

Q&A SEGA PRESS（仮称） ソニックスタジアム

セガCSプロモーション部が贈るオフィシャルコーナー。セガに関するみんなの質問も、セガのスタッフが直接バッチリ答えちゃうぞ。聞きたいことはハガキに書いて送ってね！

●「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2」の試合は、自分で操作するんですか。あと、試合は何分くらいで終わりますか？　（兵庫県：名尾真一）

セガ■「Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2」は、プレイヤーがクラブ代表兼監督となって、クラブを育てていくスポーツシミュレーションです。ですから、同じくサッカーを題材にしていても、「ビクトリーゴール」のようなタイプのゲームとは、目的そのものが違うわけです。したがって、プレイヤーは監督として指示を与えることはできますが、直接選手を操作して試合を行うことはできません。なお試合は、見せ場となるシーンだけをダイジェストで表示しますから、2〜3分で1つの試合が終了することになります。

●パワーメモリーに関して質問します。僕も周りの人たちもそうですが、まれにパワーメモリーの中にゴミができることがあります。これができる理由と、その対処法をぜひ教えてください。あと、メモリーの管理画面で、パワーメモリーを差しているのに認識されないことがあります。この理由も教えてください。　（神奈川県：梅田純司）

セガ■容量1のゴミデータの発生と、パワーメモリーを認識しないという現象は、同じ原因で発生することが多いようです。セガサターン本体の拡張スロットや、パワーメモリーの端子部にホコリ等のゴミが付着しているために接触不良を起こしていることが、その原因としてはもっとも多いようです。

解消法として手っ取り早いのは、拡張スロットやパワーメモリーの端子部を掃除することです。OAや写真器材のエアーダスターでホコリやゴミを吹き払い、ゲーム機用のクリーニングキットの端子部専用クリーナーで、拡張スロットとパワーメモリーの端子部をクリーニングしてみましょう。そうすれば、おおむね解決します。それでも同じ症状が発生する場合は、電気的、機械的故障が考えられます。その場合はセガお客様相談センター（フリーダイヤル0120-012-235）までお問い合わせください。

●みなさんにとって“セガ”ってなんですか？　僕にとっては、セガは父であり母であり先生でもあり、また恋人でもあります。　（神奈川県：加藤哲郎）

セガ■この質問はおもしろいですね。ちなみにセガの広報メンバーにとって、セガってなんでしょうか？　いろいろ聞いてみました。

★セガが好きで、セガに入社して、セガが歩む方向に進んでいく僕にとってのセガは、おおげさだけど人生そのものって感じだね。　（竹ちゃん）

★う〜ん、とっても難しい質問ですね。私にとってのセガは、ずばり“おもち”です。理由はヒ・ミ・ツ。　（山崎2：53）

★「バーチャコップ」のモデルになった建物。人生を変えた会社（じゃなきゃ、基板なんか買わないやい！）。あとはヒミツ。　（新人ゲーマー奈美）

★浪漫……ですかね、セガって。毎日ドラマティックな展開に直面し、良き仲間や上司とともに立ち向かっていくという……。　（デストラーDE平野）

★ハイテクノロジーを駆使した、業界をつねにリードする、アグレッシブなエンターテイメントカンパニー。ですかねぇ。　（ハニー・花谷）

★私にとってのセガとは。非常に難しい質問ですが、一言で申しますと「人生においての修練の場」ということでしょうか。千日の苦行に取り組むお坊さんの心境で、毎日を過ごしております。　（南雲くん）

セガ■いつも一緒に仕事をしている広報メンバーでも、これだけ違う認識でいるわけですね…というわけで、ソニックスタジアムでは、読者のみなさんにとっての「セガとはなにか？」を募集したいと思います。熱いメッセージから、狙ったお笑いまで、お便りお待ちしています。あて先はコ・チ・ラ↓

〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
「セガサターンマガジン」編集部
セガプレス『ぼくの私のセガ・エンタープライゼス』係まで。

※とくに締め切りは設けませんので、ドンドンご応募ください。発表はいつになるかなぁ〜？

セガ広報日誌

我々パブリシティチームもサラリーマンなわけで、ホントは土日はお休みしたいわけですが…。でもでも、全国各地で開催中のデジタルサーカスで、みんなの笑顔に会えるなら、お休みなんて返上です！　だからみんな、遊びに来てね!!（ホントのホントは休みたい？）

南雲くん

3週間ヒゲを伸ばしたら、大不評。さすがに断念してしまいました。

サッカーW杯予選も残り2試合（10月29日現在）。僕の人生最大の楽しみも華と散りそうな状況になっています。また苦難の4年間を待たねばならないのかと思うと、悲しみのどん底です。可能性は少ないけど絶対に残り2試合に勝って、行ける可能性を残してほしい。もっとサッカーが盛り上がって、「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2」が売れてほしい。今の僕の、一番の望みです。日本頑張れ。

山崎2：53

朝、起きれないので、目覚し時計4個体制になりました。

♪アーアーアアアー…父さん、このサタマガが出るころ、僕は大阪にいます。デジタルサーカス大阪会場の、ATCセントラルアトリウムに行くことになりました。海が見えて、とてもキレイなところらしいです。僕は出張というものが初めてなわけで…とっても楽しみです。サーカスありゲーム大会ありのとにかく楽しいイベントなので、大阪のみなさんもぜひ来てほしいわけで…。　（近畿の国から・'97秋）

新人ゲーマー奈美

「グランディア」予約キャンペーン、11月30日まで受け付け中！

という訳で、早速私も予約しようと、近所のお店に出かけました。しかし…シャッターが半分閉まってるぞ。が、ここで引き下がったら、プレミアムカタログ＆特製ミュージックCDがゲットできなーい。やむなく、自動ドアを手でこじ開けて侵入だ！　店員さんも笑顔で迎えてくれる。…中略…体を張って手に入れた予約特典。中身は見てのお楽しみ☆ソフトの購入時には、さらに布製ワールドマップももらえるんだヨ。

◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報などを大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガCSプロモーション部にちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）5F『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他　　みんなのハガキを待ってるぞ！

ついに弓八幡のパイロット登場！真相へ一歩近づくか？

蒼穹紅蓮隊

——そうきゅうぐれんたい——

第九話 「不本意な不可避の決断」

8ing RAIZING

原案＝ライジング
作＝石田祐一

「蒼穹紅蓮隊」とは、衛星打ち上げ請負業者「(株)尽星」の私設自衛部隊「JDF」の俗称である。自衛部隊となっているが、危険と判断された作業を代行したり、お得意先からの要請で紛争鎮圧に乗り出したりと、何でも屋的部署でもある。
この物語は、その「蒼穹紅蓮隊」に所属する３名のパイロット、八指多薫、胐良太、国村リカと、それをとりまく人々が織り成すSFドラマである。

前回までの解説

西暦二千五十六年九月十八日、尽星本社を襲撃した“黒瞥”は、蒼穹紅蓮隊の活躍により撃墜される。後日、中小企業解放戦線なる組織から犯行声明が出されるが、防衛二課に戻ってきたクニムラは、ことの真相は“弓八幡”にあり、それを目撃したおかげか監視をつけられていると告げた。クニムラの立場を憂慮したヤシダは、調査部に弓八幡の調査を依頼する。そんな矢先、企業テロ組織によってミアマ社長らの身柄が拘束される。結果的には無事救出されたのだが、テロ組織の切り札“呑竜”を撃破したのは『データレス』こと弓八幡であった。その場に居合わせていたミカヅキは弓八幡の追跡を開始するが、圧倒的な機体性能と腕の差を前に、結局は逃してしまう。

壱

　ステーションオペレータから『問題児』帰還の連絡を受けた時、男は東洋系にしては彫りの深い顔の眉を威嚇的に吊り上げて、無言のままうなずいてみせた。低い声で入港時の記録を消去するようオペレータに指示し、それからゆっくりと発着場へ向かった。

　きりりとした背広姿とゆったりした歩調からは想像もできないほど、男の内心では穏やかならぬ想念が渦巻いていたが、作りなれた無表情が完璧にそれを隠していた。ていねいになでつけられた長髪は乱れもせず、あくまで冷静に男は歩を進める。

　仮面のごとき不動の表情が男の年齢を判りづらくしていたが、張りのある色白の肌からもそれほど歳ではないことが判る。三十前後というところか。だが彼とすれ違った者は皆、ていねいに頭を下げた。男は軽く目顔で挨拶を返す。

　発着場では、ちょうどパイロットが降り立ったところだった。機体と同色である夜藍色のパイロットスーツを着込んだ人物は、タラップから男の姿を見つけたらしく、ゆらりと手をふって合図してみせた。

　男の視線は合図を黙殺し、帰還した機体に向けられた。海の哺乳類イルカを思わせる流線形のボディには、無残な引っ掻き傷が無数についていた。それを確認して、無表情な男の眉だけがぴくりと反応した。

「豬さん」

　パイロットに呼ばれ、男は傷ついた機体から視線を逸らせた。

「……日本人は『協調』を重んじると聞いていたが、風聞とは当てにならないものだ」

　豬の静かな皮肉を受けて、パイロットは苦笑しつつ頭をかいた。ぼさぼさの短い髪が、さらに乱れていく。目尻の下がった人懐こい顔をした、これまた若い男だった。

「できれば、その、民族ではなく個として僕を認識していただきたいですね。僕個人の性質としてみれば、そう、規則を守るのは得意ではありません」

　男の邪気のない笑みを前にして、ややあって豬は仕方がないというふうに首をふった。といっても眉の強張りが少し軟化しただけで、表情にさほど変わりはない。

「詳しいことは社長からの通信で聞いた。機体の傷は何だ？」

「それが、塵の海に高速で突っ込みまして。大丈夫だとは思ったんですが、機体の制御機構にまだ問題があるようです。制御専用の『電脳』を載せられたら完璧なんですがね」

　その言葉に、豬は今度こそ正真正銘の渋面を浮かべた。

「まだそんなことをいっているのか。勝手な真似は許さんぞ。これ以上は、いくら私でも庇いきれん」

　そういって、豬は素早く周囲に視線を走らせた。いつの間に集まったものか、話し合う二人を取り囲むように作業服姿の男たちが立っていた。作業員の冷たい瞳はパイロットに集中しているが、当人は笑顔を崩さずに手をふり返してみせた。

「ふざけた真似はやめろ」

　圧し殺した声で男に怒鳴り、豬は作業員たちに機体の整備をするように指示すると、パイロットスーツの背を押すようにして発着場を離れた。

「あまり彼らを刺激するな。ただでこそ君の機体はうちの技術者のプライドを逆撫でしている。社長の救出はいいデモンストレーションになったが、有効性を疑問視する声は相変わらずあるのだ。素材が素材だけにな」

　耳元で囁かれた豬の言葉に、男は目を細めて立ち止まった。

「豬さんも人が悪い。やけに簡単に抜け出せたと思ったら、そういうことですか。僕にあれの有効性を宣伝させる気だったんですね。ということはまてよ、今回のテロも豬さんが企画したんですか？」

「いや、あれは純粋なアクシデントだ。自社の社長まで人質にとるやつがあるか。君の行動だって予測はできなかった。君が動いてしまった以上、それを活用したまで

登場人物・機体紹介

八指多　薫
尽星「JDF」の隊長。24歳。パイロットとしての資質もさることながら、部下思いで面倒見がよく、周囲の信望も厚い。今回の事件に巻き込まれる形になった隊員たちを思って、ついにミアマ社長に直談判するが……。愛機は強力な武装と汎用性の高さを誇る、S.O.Qシリーズ第4案“屠竜”。

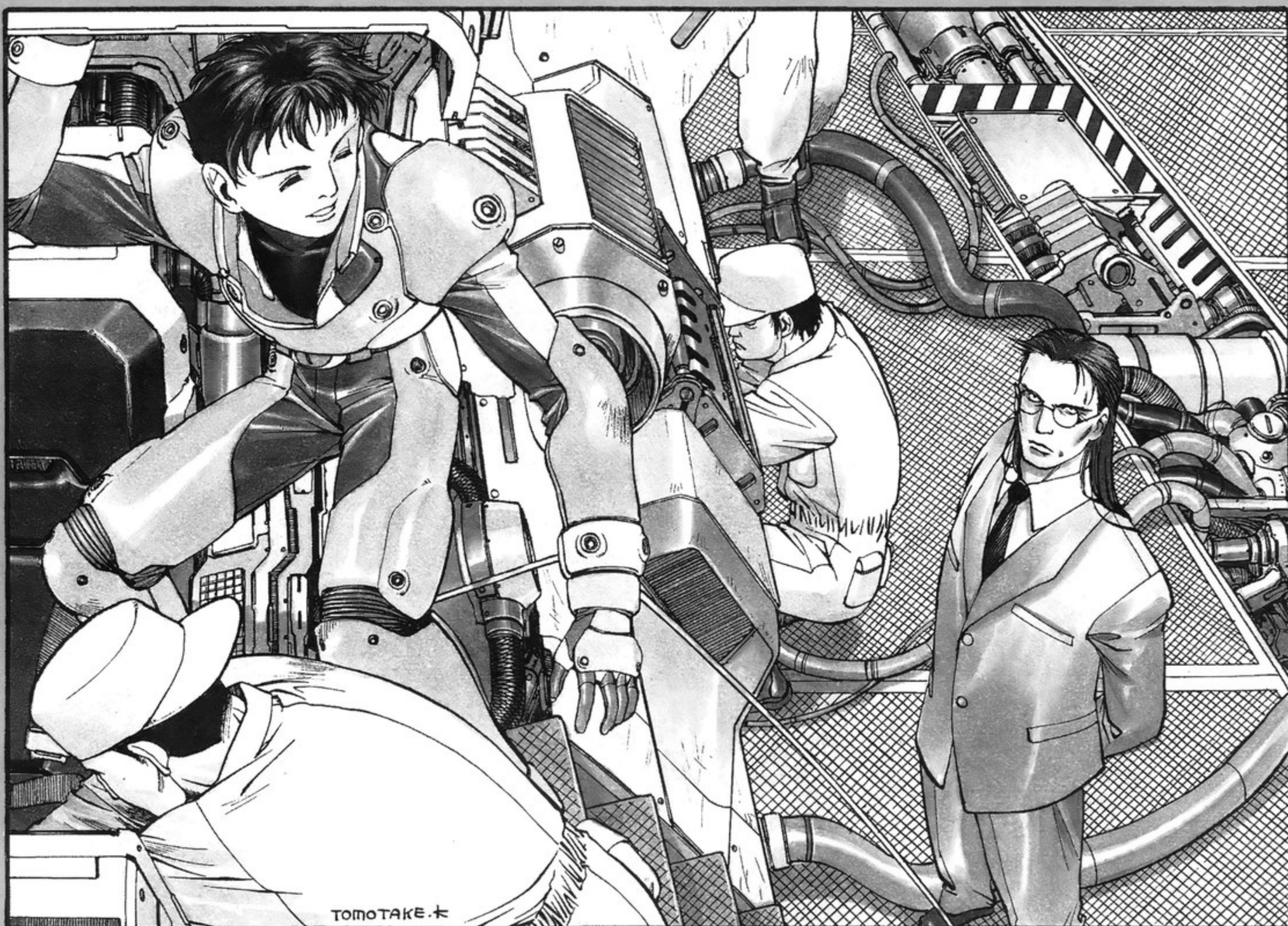
国村リカ
秀でたパイロット技能と歯に衣着せぬ言動が災いし、関連会社の月面採掘所防衛という閑職に追いやられていた。弓八幡目撃の口止め料代わり（？）に防衛2課に復帰できたが、それでも付け狙われることになる。ヤシダとのチームワークは抜群で、シュヴァイツの制圧に短時間で成功する。

朏　良太
「JDF」隊員。19歳。入社1年目の新人ではあるが卓越した操縦技術を持っている。その負けん気の強さとあからさまな上昇志向から敵も多い。赴任早々のクニムラと張り合い（シミュレータ戦では惨敗）、敵（？）弓八幡にもあしらわれて、ミカヅキのイライラはつのるばかりのようである。

豬　玄凌
（ツー・シェンリン）某社の防衛、対諜報活動を一任された若き俊英。歴史ある豬家の出で、幼少より徹底的な英才教育を受けた。非常に合理的な思考パターンを持つ彼は、伝統を重んじる豬一族の中では型破りといえる。冷徹な外見に反して社交的であり、多方面に渡る独自の人脈を有する。

だ」
　心外だとばかり、瀦はわずかに眉をひそめた。ですよねえと能天気に笑う男を見て、瀦はため息をつく。
「次のテロはまだ企画段階だ。その作戦だが、君は観客に徹してもらうぞ。全てうちの者が遂行する。絶対に、手出しするな。君なしでもやれることを証明したいらしい。どうだ、なかなか可愛いだろう。うちの連中は」
　瀦の唇の端が微かにつり上がった。笑ったのだ。それに対し、男は惜しみない微笑とうなずきで応えた。
「すばらしい。作戦の成功を祈ってますが……死人がでたら教えて下さい」

弐

　社長室へ至るエレベータの入口で不意に名を呼ばれ、ミアマは足を止めた。ふり返ると、黒髪の女が一人立っていた。その意志的な顔立ちに見覚えがある。そう、確か名前はヤシダとかいった。ＪＤＦの隊長だ。
　ミアマはかたわらの秘書を見やった。秘書も思わぬ待ち伏せに困惑しているようだ。
「何か。私は忙しい。手短にいってくれ」
「事実を公表すべきです」
　ヤシダは簡潔に述べた。そのままじっとミアマの顔を見据える。だがミアマもだてに歳を取ってきたわけではない。内心の動きは分厚い面の皮にはばまれて、なんら表情に変化を与えなかった。ややあって、ミアマは困惑の表情を浮かべてみせた。
「君たちは英雄になったんだぞ？　あの機体がどこのものか知らんが、名乗りでないところをみると何か後ろ暗いところがあるのだろう。好都合じゃないか。これでＪＤＦの名声は安泰だ。気にすることはない」
　そういってエレベータに向かう。ヤシダはなおも食い下がってきた。
「このような形で評価されるのは不本意です。これは防衛二課全員の気持ちです」
「君たちはよくやったよ。おかげで助かった。しばらく休暇をとるといい。特別ボー

イラスト：木下ともたけ

ナスも考えているぞ」
「そういう問題ではありません。黙っていても、いつかバレますよ」
「黙っていれば、バレんよ」
何かいいかけるヤシダの目の前で、エレベータが閉じた。と思ったら、扉がドンと鈍い音を立てた。ヤシダが蹴りつけたのだろう。ボックスの壁に寄りかかり、ミアマは四角い顎をしごいた。それから無言でエレベータを操作する秘書のおかっぱ頭を見た。
「なあシノブ君。あいつは事実といったが、その事実には何が含まれるのだろう」
秘書はくるりとふり返り、ミアマの目を凝視した。これは彼女の癖だ。
「例の人質事件のアウトプットだけでしょう。深い意味はないと思います。シュヴァイツでの戦闘の際、呑竜を撃墜し、紫電を『N.A.L.S』に似た照準システムでロックオンした後、逃走した機体がJDFに所属するものではない、という事実です」
秘書がわざと使った『N.A.L.S』に似た、という表現がミアマを苦笑させた。まあ大筋は秘書の言葉の通りであろうとミアマも思う。万が一、ヤシダが何か感づいていたとしても、確証はないはずだ。ことさら事実という言葉を使ったのは、かまをかけたつもりか。それはヤシダの疑惑に確証がないという証拠だ。やはり現時点で問題なのはヤシダなどではない。
それは、弓八幡の所属だ。
社長室の椅子に深々と腰を下ろし、ミアマは熟考する。事件以来、ミアマが考えていることは一つだった。なぜ、弓八幡はシュヴァイツに姿を見せ、JDFの作戦を支援するようなことをしたのか。
最初に浮かんだのは、自分に対するあてつけだろうかということだった。からかっているつもりなのか。あれが未だにあの男の手にあるとすれば有り得る話だが、次に浮かんだ考察の方が現実的だった。
つまり敵にはJDFと協力してでも守らなければならないものが、シュヴァイツの中にあったということだ。そう考えれば、後は自明である。
スポンサーだ。現在弓八幡が所属している企業の社長が、あの場に人質としていたのだ。
救出後、さかんにJDFの手際を褒め称え、笑顔を向けてきた奴らの中に、腹の中では嘲笑っていた汚いハイエナがいたことになる。
ミアマは秘書に作らせた人質のリストをにらみながら、頭痛がするまで考えつづけた。リストにあるのは尽星とは微妙な力関係にある大物ばかりだ。この中に犯人がいるとすると、今までの見通しはチョコレートサンデーよりも甘いものだったといわざるを得ない。
熟考の結果、ミアマは一つの重要な決断を下す必要に迫られた。不本意ながら、それは不可避の決断だった。
「シノブ君」
ミアマはしわがれ声で秘書に呼びかけた。エレベータ脇のデスクで書類に目を通していたシノブは、黙って社長の前に立った。
「方針を変更する……」
ミアマは咳払いして声を直した。
「本日より、S.O.Qシリーズ第二十七案を破棄する。全てを白紙に戻し、メインコンピュータの記録も抹消しろ。以上だ」

to be Continued
SEGA SATURN MAGAZINE

この小説はフィクションです。実在の人物、事件、団体等とは一切関係ありません。

MESSAGE from ライジング RAIZING

皆さんはお気に入りのゲーム音楽ってあります？　え？　お気に入りの作曲者もいる？　話が早い。じゃ今回はそんなお話を。その昔メガドラが出て「ビバ！FM音源！」と遊び狂っていたある日、あるソフトを起動してショックを受けました。「違う……迫力が音質が音の厚みが、そして何より曲が！」……他ソフトとは明らかに一線を画すそれは「バッド○ーメン」というものだったのですが、他にも大迫力高音質の似た香りの音のゲームが次々と登場しました。私はそれらを必死でクリアしてスタッフロールを見たのですが……するとどうでしょう！　どのゲームにも「YmoH.S」の文字が！……実はそれこそが私の尊敬してやまない作曲家、蒼穹紅蓮隊も担当された崎元仁氏の芸名だったのです。(芸名かいっ)

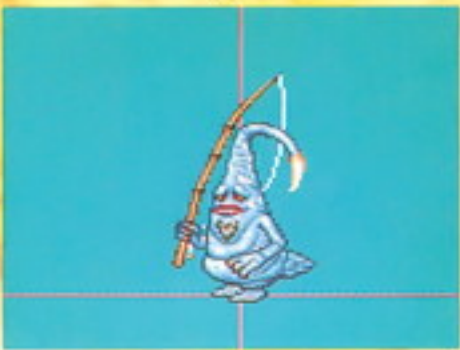
並木　学（なみき　まなぶ）

サウンド担当。最近ヒカシューならぬピ○チュウが人気のようですが、私はやっぱりチャトラン。子猫物語サントラ買ったし。でもマリリンに逢いたいナ〜。

ILLUSTRATION:KEITA AMEMIYA

グラフィックデザイナーからひとこと

私が珍しくスケジュールどおりに仕上げた「ゴロチン」というのも、全体のサイズとか腕の太さとか短足とかが妙に「カンゾウ」と似てて、慣れもあって描きやすかったからなんです。でも、パーツの使い回しはしてません。ちなみに、他のキャラのスケジュールがどれくらい遅れたかと言うと、……とてもじゃないけど、怖くて言えません。実はこのコメントの作成も締め切りをブッチ切ってしまいました。おかげで私の留守番電話に澤田の「ブッ殺す」コメントが……。というわけで、今日の夕食はいきなりシャブシャブを食べに行くことになりました（涙）。

（ギブロ・崎山啓之）

ゴロチン

森の大広場のサカナハウスに住んでいる大ナマコの「ゴロチン」。彼は釣りをこよなく愛する風流人で、誰にでも釣りを勧めるクセがあるのだが、どうやら他の住人は彼の勧誘には乗ってくれないらしい。また、彼は単なる釣り師ではなく、魚コレクターなので、お気に入りの魚を家の中で飼っている。とはいえ、住人で彼が釣りをしている姿を見た者はいない。彼がいったいいつ釣りをしているのか、はたまた本当に釣り師なのか、謎だったりもする。ともあれ、魚のことに精通しているのは確かで魚関係で知りたいことがあれば彼を訪ねてみるのがいいだろう。

雨宮慶太のオリジナルイラストで綴る「七ツ風の島物語」の不思議な仲間達

ガープ博士の幻燈会

いよいよマスターアップにまでこぎ着けた「七ツ風の島物語」。ソフト発売まであと3週間と、この連載も佳境に差し掛かってきた。今後もこの連載を通じて、読者諸君が奥深い雨宮慶太ワールドを堪能できることを期待したい。

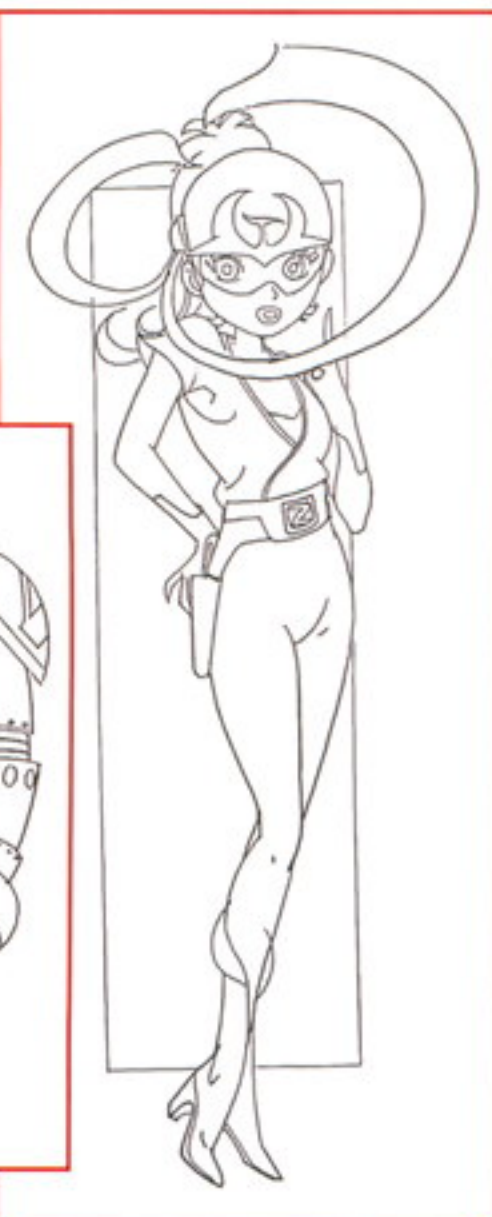
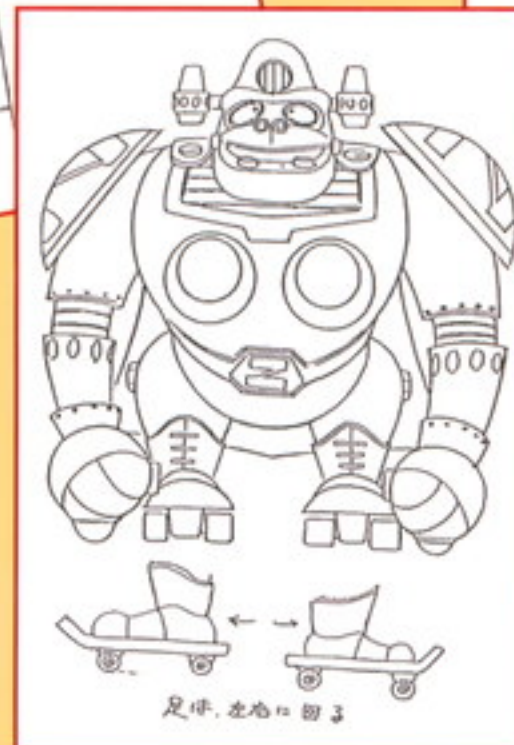
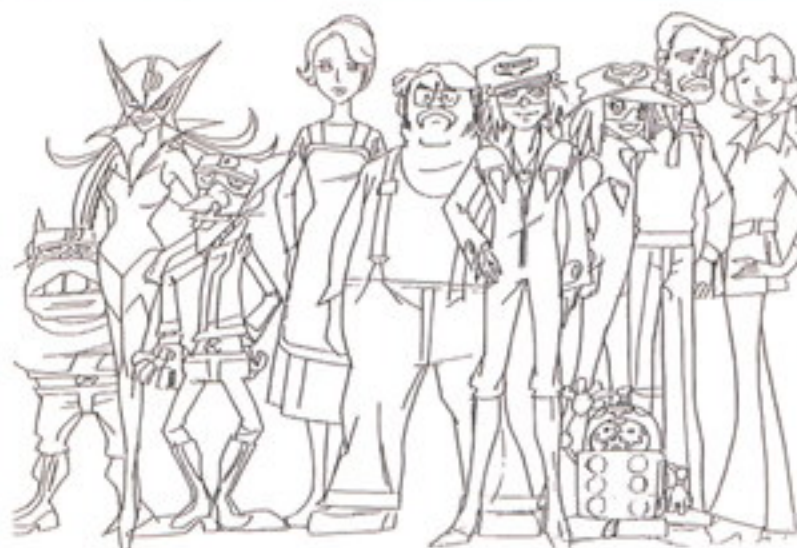
タイムボカン全集

「タイムボカン」
「ヤッターマン」
「ゼンダマン」
「オタスケマン」
「ヤットデタマン」
「イッパツマン」
「イタダキマン」

A4判・128ページ
本体価格1,600円
好評発売中

「全国の女子高生のみなさーん」に贈る、珠玉の一冊！

日本アニメ史上に永久不滅の名を残す「タイムボカン」シリーズ全作品の、キャラクター＆メカの設定、制作スタッフインタビュー等を掲載。竜の子プロダクションに現存する貴重な素材を総ざらえして制作された、ファン必携の一冊。

当社独占！ 快刀乱麻（かいとうらんま）

快刀乱麻攻略＆設定資料集

本体価格1,800円

舞台は江戸………七人の門弟を育て上げ、御前試合での優勝を目指せ！
Windows95専用シミュレーションゲーム「快刀乱麻」の本がついに登場！
詳細な攻略データのほか、この本でしか見られない成瀬裕司氏による描き下ろしイラスト、制作スタッフインタビュー＆出演声優インタビューを収録！

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

SEGASATURN

ユーザーゲームコンテスト開催！
グランプリは賞金100万円！

デザエモン2

好評発売中

価格￥5,800（税抜）

応募方法
デザエモン2で作成したオリジナルゲームをVHSビデオに撮り、企画意図・設定資料（あれば）とともに下記までお送りください。
- ビデオのラベルには必ず作品名と住所・氏名・年齢・職業・電話番号を記入してください。
  複数応募の場合は必ず全てのタイトル名と合計タイトル数を記入してください。
- 企画意図・設定資料には枚数制限は設けませんが、なるべく少なめにしてください。（解読不能な企画意図のご提出はご遠慮ください。）

締切　'98年3月31日（当日消印有効）
資格　職業・年齢・国籍・性癖・過去の悔しい経験等を問わず、デザ2ユーザーなら誰でもOKです。
発表　入賞者に直接通知いたします。

注意点
- 著作権を侵害する作品は審査の対象外となりますので、ご応募はご遠慮ください。
- 公序良俗に反する作品の提出もご遠慮ください
- 予選通過作品につきましてはパワーメモリーまたはフロッピーディスクをお借りいたしますので、
  結果通知まで保存しておいてください。
- 入賞しなくても怒らないでください。
- 応募作品の著作権は（株）アテナに帰属させていただきます。

送り先／お問い合せ
〒160　東京都新宿区坂町28-6　株式会社アテナ　広報室　デザ2コンテスト係まで
電話　03-5379-4131

お詫び　初回限定マウスパックは諸般の事情により断念せざるを得なくなりました関係上、
発売中止とさせていただきます。ここにお詫び申し上げます。

デザエモン2

Athena
株式会社 アテナ
〒160 東京都新宿区坂町28-6

※価格は予価（税抜）です。画面は開発中のものです。

あのデザエモンが**遂に**セガサターンに登場。

縦シューだけでなく**横シュー**

が創れて遊べる

2Pプレイも OK

初心者でも簡単に絵が作

成できる**ポリ吉**は超便利

オンラインヒントつきで分かりやすい各種エディタ画面中間デモも

入るステージ数は**10面**までできるようになりグラフィック作

成時に使える色数も

256色

とより緻密

な絵が描ける自機の攻撃

パターンの組合せも合計**1029通り**

と飛躍的に増えたアニメーションも6

パターンと倍増ザコキャラのサイズや

アニメーションも増加更にボスキャラ

設定もとにかく細かいサウンド面においても充実ので

4トラック×32小節作曲できその他

諸々の機能増加でマニアな貴方でも大満足のこれさえあれば**自称**

ゲームデザイナー間違いなし

グランディア

GRANDIA

新情報入手!!

●ゲーム アーツ/ESP●RPG●12月18日発売
●7,800円●CD-ROM2枚組

発売まであと1カ月と迫った「グランディア」。今回は初めての旅先、ニューパームのマップを大々的に紹介することにしよう。また噂のCM情報もGET、メイキングも含めて紹介するぞ。まだ見ていない人、見る機会のなかった人は要チェックだ!

ニューパーム 知っておきたい5つの場所

パームの街や周辺のダンジョンは、物語のプロローグであるとともに、ゲームに慣れるための練習の場でもあった。それからすると、初めて海を渡って辿り着くこのニューパームは、本格的な冒険の始まりであり、操作にも慣れ街を駆け回る楽しみを味わっている頃でもあるはず。整然としたパームと違い、土の匂いの残るニューパームの雰囲気を存分に堪能してほしい。さて、ニューパームはパームよりはいささか狭いが、独自の新大陸文化のもと、人々は亜熱帯特有のあけっぴろげで活気に満ち満ちている。また冒険者協会があることからわかるように、街には冒険者くずれが多く住んでいる。そのせいもあって街全体に冒険者をバックアップしようという雰囲気が漂い、そしてこれから紹介するような冒険に関連する店がひしめきあっている。といっても、どこか観光地的な匂いもするのだが……。

●アドベンチャーズ・ハット・ホテル

ニューパームの街にある宿屋。昔ながらの宿屋風で、宿泊だけでなく食事も取ることができる。夜にはたぶん酒も出るはずだが、ジャスティンたちは全員未成年なので関係ないか。もちろん素泊まりもできるが、普通のRPGと違って食事シーンも重要なファクターである「グランディア」だけに、1度は食事付きを選んでみよう。スーのニューパームの感想や、これまでの冒険の裏話も聞けるぞ。

ホテルの外観。簡素だが、よく見ると扉も重厚、窓も高く泥棒が侵入しずらそうな造りだ。

ホテルのホール。手前の一段高いところが食堂だ。奥の階段から客室へ行ける。

フロント。ここで素泊まりか食事付きかを選択する。

●パコンズ・バー

街の人だけでなく旅人も立ち寄るショーパブ形式の飲み屋。ま、ぶっちゃけて言えば、西部劇よく見かけるタイプの酒場だな。ここは古今東西情報を集めるにはうってつけの場所。ジャスティン達も入場はできるようだ。

馬車の幌を思わせる造りの屋根。街の北側に位置する。

内部もどことなくカントリー調。客や芸人の服装も凄い。

●アイテム買取り屋

ペイント文字が目を引く。しかし、手前の店も相当派手だ。

ニューパームには、「アイテム買取り屋」なるものが存在する。ここは、必要ない所持アイテムを買取ってくれる。気のいいおじさんが明るく対応してくれるぞ。ニューパーム以降には重要なアイテムがぞくぞくと出現してくるが、所持品の数には限りがあるので、必要ないアイテムや攻撃力の小さい武器などはここで売ってしまおう。

ニューパームの歴史

あらゆる場所に冒険者が渡り探索し尽くし、「大航海時代もそろそろ終わりか?」と思われた頃、新大陸エレンシアが発見された。当時未開の大地は珍しくなっていたこともあって、パームの街からも多数の入植者がその土地に向かっていった。そして彼らが第二の故郷として作り上げた街がこのニューパームだ。発見から50年経った今ではニューパームで生まれ育った者も多く、パームとはまた違った文化を形成しているようだ。パームとニューパームの街は渡航船で結ばれているが、それも4カ月に一度のこと。すっかり冒険は影をひそめてしまったパームとは違って、ニューパームには冒険者くずれの荒くれ者も多く、いまだ大航海時代の面影が色濃く残っている。亜熱帯に属する地域なため、気候はパームより温暖で非常に暮らしやすい。ただ、新大陸発見と前後して、ジュール財団がバール将軍率いる「ガーライル軍」なる私設軍隊を創設したことが気にはなるのだが……。

●冒険者協会

ここへ来た一番の目的はこの冒険者協会。早速母さんからの紹介状を持って入会を申し込んだが、断られてしまった!! しかもこの冒険者協会、危険な冒険への案内は一切扱っていないとのこと。ここでもかつての冒険者の栄華はみじんもなく、内実は単なる観光案内所状態だ。どうも協会長のパコンという男はそういった経営で利益を得ているようだ。まぁ、街全体が「冒険」で儲けているようなものではあるが……。しかもこのパコン、協会一の腕ききであるフィーナと結婚して、協会の地位を揺るぎないものにしようと企んでいるらしい。

ひときわ派手な造りの冒険者協会。こんな華美なペイントが必要なの?

カウンターの娘も冒険とは縁遠そう。「どのような」って言われても……。

●冒険者の店

石造りで守りは万全といった感じ。魔法属性の購入もここでできるらしい…。

他の店とはまた違って頑丈そうな石造りという店構え。ここでは武器や防具といったものを取り扱っている。冒険初心者にも安心の優良店のよう。ともかく新大陸に渡るのに精一杯で、着のみ着のままといった感じのジャスティンとスー。今後のことも考えて、ここで一応の装備はしておきたいところだ。

君はもう話題のCMを見たか!!

冒険は、もう始まっている…

エビから巨大戦艦を、オウムから幽霊船の飾りを、パンク少年から巨大石像を……。噂のCMを君はもう見たかな? 商店街を歩き、魚屋やペットショップの店先を見ては「グランディア」のCGデモを思い出す。う～ん、なかなかトリッキーな思考の持ち主のようだな、この少年は(笑)!

12月18日!

グランディア

12月18日!

グランディア

12月18日!

グランディア

GRANDIA

12月18日発売

7,800円

GAME ARTS

グランディア

制作スタッフ

クリエイティブディレクター：谷山雅計
企画：博報堂
プロデューサー：山下仁
演出：吉田大八

放映期間

平成9年11月6日～16日

放映局（ネット含む）

フジテレビ、読売テレビ、中京テレビ、東海テレビ、福岡放送、北海道文化放送、仙台放送、テレビ静岡、岡山放送

要チェック!!

撮影㊙話!?

「スタートッ」「カーットッ」の声とともに鳴るカチンコ。

下町の商店街にこの頭と化粧はかなりミスマッチしていた。

10月18日土曜日、東京は北千住の「ニコニコ商店街」の一角でCM撮りは行われた。朝からスタートし、大した問題もなく半日かけて撮影は終了。そんな中でのちょっとした裏話を紹介。まずはエビ。現地調達したこのエビちゃんだが、実はあまり色艶が良くなかった。というわけで急遽赤いフィルムを通して撮影するなど試行錯誤の末、ようやく写真のような真紅のエビちゃんが撮れたのだ。また、オウムはペットショップの店先を借りて撮影したのだが、あまりに時間が押したため「いい加減にしろ!」と店主に怒鳴られる一幕も。そんな幾多の困難を乗り越えCMは完成。ぜひ1度は見ておきたい。

真剣に魚屋を物色するスタッフ。早い時間だったので客もそういなかった。

通行人に気を遣いながらも撮影を敢行。スタッフの皆さんお疲れさまでした。

Hyper Column

FREE TALK GALLERY

御意見無用（ごいけんむよう） Vol. 5

1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM2研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

「御意見無用」いい響きじゃないか。けっこうキテるよな。同名タイトルのゲームはともかくとして、この言葉の響きには惹かれるものがある。でも実際問題、最近の世の中、みんながみんな無関心で「御意見無用」どころか別に意見するヤツもいないってとこだな。つまらない世の中になったもんだ。なにもかも画一的になってきてるし、新しい発想もなかなか出なくなってきた。巷で氾濫するスニーカーの復刻版やらジーンズの限定復刻版がブームだが、過去のライブラリーに頼った商売も考えものだ。それこそ新しいものが生まれてないという証拠じゃないか。過去を凌駕することによって新しいものが生まれてくるのではないのか。97エアマックスがデザイン的に95エアマックスに劣るくらいなら、いっそのことエアマックスは永久欠番にして新しい商品を開発するくらいの気概が欲しい。あのナイキでさえSCシリーズ（スポーツクラッシック）で稼ごうなんざ…なさけない…。ゲームだって同じ状況じゃないのか。二番煎じや三番煎じはあたりまえ。確かにPSやSSになって新しいユーザーが参入したことは事実だけど、だったら過去の焼き直しソフトも、まったく新しい商品をイチから宣伝するくらいの気持ちでやってもらわないと、昔からのファンとしては「死んだ子どもの年を数える」ようで気持ちがすさむ。残酷かもしれないが過去にすがっている限り、明日は見えて来ないのではないだろうか。いつしか乱発されるモノの中に埋まってしまったクリエーター魂。そんなハズじゃなかった。と言っても後の祭り…。少なくとも他人の背中は追いかけてもしょうがないし、追いかけたくもない。ちょっと前のトヨタ・セリカのCFに出ていたデニス・ホッパー（日本ではアヒルちゃんのオジサンとして有名）が「オレの前を走るヤツはいない…だから手本なんてないのさ」なんていっていたのが思い出される。なんにしたってそう…他人のモノマネで評価されているうちはホンモンじゃない。モノマネを昇華して初めてでてくるハズのオリジナリティ。それが今のゲームシーンには欠けているのんじゃないか…。ジャンルは何であれ、レプリカを超えたリアルを求めて、常に新しいチャレンジを行なう。いつだって「御意見無用」さ、いつだって…。

Information 矢沢永吉の新作。と言っても過去のベスト版がリリースされた。発売初日にゲットした。過去のライブラリーにすがるなといってもコイツは別だ。永ちゃんのクリエイティビティとチャレンジ精神はいつだってモノホンだ。キャロル時代からの一ファンとしては「いつだって応援ヨロシク」って気分だ。ココロの師匠永ちゃんに乾杯！

池袋サラのバーチャクラッシュ Vol. 40

本名吉嶺豊彦。31歳。最近やりすぎのせいか腰痛を煩う。「椎間板ヘルニアっぽい」と医者に言われ「っぽいってなんですか？」と心配になって聞いたが、結局よくわからないらしい。ていうか、医療費が高い。何とかならんのか、あの料金体制。

こないだ、TVのワイドショーで石田純一氏が出ていた。氏曰く「不倫は文化」だそうだ。「文化」かどうかは別として俺の一番興味を示したのは氏の発言。「普通の恋愛があれば、忍ぶ恋っていうのもあってもいいじゃない。なぜあなた方（レポーター）は、そういう恋を邪魔しようとするのか？」。よく言ってくれたと思ったのは俺だけ？

★

俺が女とつきあうのは「楽しい」から。楽しくなければバイバイだし、楽しければその女にとことんつくすようにしている。その女に彼氏がいようが、俺は全然気にしない。だって、俺は女に恋愛感情なんかないもん。欲しければ彼氏作ってそいつからもらってください。俺の愛を受けられるのは唯一「裕クン」だけ。無論、女たちもそれは十分理解しているし、それを理解できなれば俺は相手にしない。一緒にいる時間を楽しく過ごせればそれでいいじゃんって感じ。ただ、頭でわかってても気持ちは違うだろうけどね。

そういうルールでつきあっている以上、他人がとやかく言う必要ってないと思わない？　いや、別に言ってもいいんだけど、それってただのお節介。そのコを悲しくさせるだけ。だって、そんな事わかってつきあってんだから。潮時だと思ったら人に言われなくたって別れるよ。俺も止めないしね。愛は一方通行にしないとね。見返りを求めちゃいけないもんだと思うよ俺は。

★

ていうか、俺流の恋愛論を語ってみた。バーチャと関係ないけど、たまにはいいよね。いや、最近うるさい奴が多いから（笑）。いいじゃん楽しけりゃ。だろ？

Information 11月23日(祝)の盛岡イベントの後、私用で仙台に行こうかと思っています。寄るゲーセンは多分仙台駅の近くにあるセガ（名前忘れた）。あくまでもプライベートなのでお店への問い合わせは意味ないです。あと、最近池袋のイルパリオセガでプレイしてます。根性のある人は俺様をギャフン（死語）と言わせてください。

今週の裕クン

最近、知り合いの子供を託児所に預けに行く時に同行する機会があった。保母さんに奥の部屋につれて行かれるその時、親と離れされる事に気づいた子供は泣き叫んでいた。俺と裕クンで、こんな場面になったら俺が泣くかも。いやマヂで。

月イチ掲載！全ソフトの今がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

—1994年11月22日▶1997年11月6日—

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.13の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「—」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「—」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.190の「新作ソフト発売スケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
94年11月発売ソフト								
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.017	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト（サン電子）	7800	ADV	8.0561	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.4931	—	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	5.5567	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	5.1336	—	
94年12月発売ソフト								
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	6.3053	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.3725	—	ハンドル
8	9日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	7.3663	—	
95年1月発売ソフト								
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	7.7578	7.0	マルチ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	6.1625	5.66	
95年2月発売ソフト								
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	セガ	8800	SPT	8.3945	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.6866	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	7.5087	6.66	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイ Special	ジャレコ	6900	TAB	7.3773	7.33	18推
95年3月発売ソフト								
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト（サン電子）	6000	PUZ	5.244	5.0	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	8.7703	8.66	アナログ
17	10日	麻雀厳流島	アスキー	6800	TAB	5.258	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	5.0992	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	光栄	8800	ETC	6.7733	7.0	
20	31日	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	7.5435	6.33	
95年4月発売ソフト								
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	8.6115	9.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	6.8108	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	6.2105	6.33	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	6.9134	6.66	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	8.0431	6.0	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14800	SLG	7.8068	6.33	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A･RPG	7.1793	7.33	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	7.3175	5.33	
95年5月発売ソフト								
29	19日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.2489	7.0	
30	26日	スーパーリアル麻雀PⅤ	セタ	8800	TAB	8.5874	8.0	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.1479	7.0	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	6.5744	4.66	ハンドル
95年6月発売ソフト								
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	7.1382	6.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト（サン電子）	8900	TAB	6.819	7.33	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	4.4242	3.66	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	KAZE	5800	PIN	8.7686	8.33	マウス
37	23日	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	7.4613	5.66	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	6.042	6.0	18推
95年7月発売ソフト								
39	7日	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	6.3125	6.0	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	3.2119	4.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.6799	8.0	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.2257	3.33	マウス
43	21日	リグロード サーガ	セガ	5800	RPG	7.4793	7.0	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.0616	6.0	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	3.8444	4.66	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲームアーツ	5800	ADV	8.4754	7.0	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	7.7142	8.0	②
48	28日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	7.5391	6.0	
49	28日	THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	6.3006	6.66	X
50	28日	実況パワフルプロ野球95 開幕版	コナミ	5800	SPT	7.3349	7.0	
95年8月発売ソフト								
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.1225	5.66	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	2.2903	4.0	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.1026	7.0	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	7.4503	6.66	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	7.0366	5.66	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	7.0	7.0	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.6267	6.0	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A･RPG	6.5635	6.0	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	4.7941	5.66	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	6.5458	6.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A･RPG	9.0297	8.33	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク／サムシンググッド	6800	TAB	6.738	6.66	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.3157	6.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	4.7941	5.33	
95年9月発売ソフト								
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	6.2307	6.0	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	9.136	8.66	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	8.1219	6.66	
68	22日	ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	9.0067	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	8.4589	8.0	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.1617	6.33	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社／BMGビクター	5800	PUZ	5.2432	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	8.7084	7.33	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	8.3877	7.0	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.3607	6.66	
75	29日	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.3721	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.4543	7.0	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	8.1023	6.0	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.3205	6.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.1088	7.0	
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	6.6708	6.66	マウス
81	29日	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア（アローマ）	7800	ETC	6.3596	7.0	X
82	29日	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	6.6129	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.7241	6.0	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	4.5454	5.33	18推
95年10月発売ソフト								
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.6822	—	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.9494	—	
87	13日	ゲームの鉄人 THE 上海	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	6.129	6.0	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	8.3378	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.5916	7.0	
90	20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.5217	6.0	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	TAB	6.9724	5.0	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	8.9595	8.0	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.6484	7.0	
94	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.4497	6.0	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	7.4054	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	5.3928	6.33	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	6.6563	5.0	ハンドル
98	27日	結婚前夜 (限定販売)	小学館プロダクション	2000	ETC	3.6666	—	
99	27日	「占都物語」そのⅠ	CRI	5800	ETC	5.75	5.0	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.9411	5.33	18推、マウス
95年11月発売ソフト								
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	7.9735	7.66	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5800	SLG	4.1428	3.33	
103	10日	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4800	PUZ	8.1538	6.33	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.8082	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	セガ	1280	ETC	7.9634	—	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜パイ・チェン〜	セガ	1280	ETC	**7.9626**	—	
107	17日	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	UBIソフト	5800	ACT	**7.4117**	**6.66**	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	**7.4634**	**7.0**	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	**6.2547**	**5.66**	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	**5.4375**	**5.66**	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト（サン電子）	4900	PUZ	**6.7962**	**5.33**	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	**8.0896**	**8.0**	
113	22日	ギャラクシーファイト〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	サンソフト	5800	ACT	**7.5065**	**5.66**	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	**6.6363**	**7.0**	
115	22日	燃えろ!!プロ野球95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	**4.2903**	**5.0**	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	**2.5789**	**4.33**	
117	24日	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単品）	セガ	7800/5800	SHT	**8.9667**	**9.0**	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	**8.1153**	**7.0**	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5800	ACT	**6.4327**	**7.0**	
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	**7.5652**	**5.66**	
121	24日	シュトラール〜秘められし七つの光〜	メディアエンターテイメント	4800	ACT	**4.5555**	**5.33**	
		95年12月発売ソフト						
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	**9.2582**	**9.66**	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	**7.2857**	**6.0**	マルチ
124	1日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	**6.3333**	**5.66**	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	セガ	1280	ETC	**7.5777**	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	セガ	1280	ETC	**7.5961**	—	
127	8日	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	**5.6666**	**6.33**	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	**3.5937**	**4.33**	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	**4.8235**	**5.33**	
130	8日	日的けの想い出+姫くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	**7.6**	**6.0**	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	**7.1978**	**6.66**	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	**8.9387**	**8.0**	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	**8.1681**	**7.66**	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	ビック東海	5800	SPT	**8.5833**	**7.33**	マルチ
135	15日	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの福袋〜	セガ	6800	ACT	**8.238**	**6.66**	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	**7.7591**	**7.0**	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	**6.931**	**5.66**	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	**6.2619**	**6.0**	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	**6.1347**	**6.0**	ハンドル
140	15日	結婚〜Marriage〜	小学館プロダクション	6800	SLG	**2.6153**	**5.0**	
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	グラムス	6800	SLG	**6.9576**	**5.66**	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	**8.2244**	**7.33**	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	**7.2909**	**7.66**	
145	22日	ゴジラ一列島震撼一	セガ	5800	SLG	**7.3867**	**7.0**	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	**6.4518**	**6.0**	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	**4.1838**	**4.66**	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	**6.4444**	**6.0**	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	**8.8541**	**8.0**	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	**9.1086**	**9.33**	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	**8.2441**	**5.33**	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	**2.3617**	**4.33**	マウス
		96年1月発売ソフト						
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	**7.9748**	**7.66**	
154	12日	麻雀狂時代　コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	**4.1764**	**4.66**	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	**6.6818**	**6.0**	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト（サン電子）	6800	TAB	**6.8095**	**6.0**	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	**8.4938**	**8.33**	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	**8.4991**	**8.0**	マルチ
159	26日	でろ〜んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	**7.56**	**6.33**	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舜帝〜	セガ	1280	ACT	**7.9696**	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	セガ	1280	ETC	**7.4567**	—	
		96年2月発売ソフト						
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	**6.9444**	**7.0**	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	**6.5185**	**5.66**	マウス
164	2日	NINKU-忍空-〜強気な奴等の大激突！〜	セガ	5800	ACT	**5.365**	**6.0**	
165	9日	天地無用！ 魅御理温泉湯けむりの旅	ユーメディア（アローマ）	8900	ADV	**6.9423**	**5.0**	②、18推
166	9日	PD ウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	**6.5757**	**6.0**	
167	16日	ROBO·PIT（ロボ・ピット）	アルトロン	5800	ACT	**7.632**	**6.33**	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	**5.1612**	**6.0**	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	**5.8571**	**6.0**	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	**8.9626**	**9.0**	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	6800	SLG	**8.6815**	**7.33**	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	**6.7906**	**6.33**	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	**7.7804**	**5.66**	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	**7.0595**	**6.33**	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	**5.9047**	**6.33**	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単体）	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	**6.3235**	**5.66**	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	ＥＡＶ	5800	ADV	**6.3333**	**6.66**	
178	23日	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	**7.1333**	**6.66**	
179	23日	料理の鉄人〜キッチンスタジアムツアー〜	ＨＡＭＬＥＴ（博報堂）	5000	ETC	**5.909**	**5.66**	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	**5.75**	**5.33**	マウス
181	23日	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	セガ	5800	ADV	**7.2037**	**7.33**	
		96年3月発売ソフト						
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	**8.1212**	**7.33**	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	**7.8864**	**7.66**	
184	1日	GOTHA Ⅱ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	**6.8695**	**6.0**	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	セガ	1280	ETC	**7.7021**	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	セガ	1280	ETC	**7.2892**	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	**7.8**	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	**7.3275**	**6.66**	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	**6.1052**	**6.0**	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	**5.4634**	**6.0**	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	**8.9554**	**8.33**	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲームアーツ	5800	SHT	**9.1231**	**8.0**	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	**7.51**	**7.33**	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A·RPG	**7.6204**	**6.66**	
195	15日	FIFAサッカー'96	EAV	5800	SPT	**4.5869**	**5.66**	マルチ
196	15日	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	6800	ETC	**4.9056**	**6.0**	
197	15日	ブレインバトルQ	ＣＬＥＦ	4800	QIZ	**5.2903**	**5.0**	
198	15日	ZORK Ⅰ	翔泳社	5800	ADV	**7.6071**	**6.33**	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	ＯＺクラブ／ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	**5.8076**	**4.66**	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	**5.8518**	**5.0**	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	**4.75**	**3.0**	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	**6.5454**	**6.0**	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	**6.4285**	**6.0**	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	**9.2317**	**9.66**	
205	22日	水滸演武〜風雲再起〜	データイースト	5800	ACT	**8.5112**	**6.66**	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	**7.7664**	**7.66**	
207	22日	My Best Friends〜st.アンドリュー女学園編〜	アトラス	6800	PUZ	**7.6**	**5.33**	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	**7.8833**	**4.33**	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	**5.5294**	**5.0**	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	**7.6296**	**6.66**	
211	22日	ISTO E ZICO〜ジーコの考えるサッカー〜	ＭＩＺＵＫＩ	5800	ETC	**2.7307**	**3.66**	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	ＳＮＫ	7800	ACT	**8.6423**	**9.33**	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	**8.5614**	**8.33**	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	**8.4812**	**8.0**	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	**8.3793**	**7.33**	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	**8.5938**	**7.66**	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	**8.2401**	**8.0**	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	ＭＩＺＵＫＩ	5800	ETC	**7.5068**	**6.66**	
219	29日	麻雀同級生Special（プレミアムパック／ソフト単品）	メイクソフトウェア	8800/6800	TAB	**7.2413**	**8.0**	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	**8.1298**	**6.66**	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	**7.1449**	**6.33**	
222	29日	HORROR TOUR（ホラーツアー）	オー・シー・シー	5800	ADV	**4.7368**	**6.66**	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	**5.8947**	**5.66**	
224	29日	WORLDCUP GOLF〜IN ハイアット ドラドビーチ〜	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	**3.9166**	**4.0**	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	日本システム	6800	TAB	**5.36**	**4.66**	X
226	29日	ゲックス	BMGビクター	5800	ACT	**7.3529**	**5.33**	
227	29日	モータルコンバットⅡ完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	**6.1052**	**6.33**	X
228	29日	超兄貴〜究極…男の逆襲〜	メサイヤ	5800	SHT	**6.1232**	**5.66**	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	**6.8333**	**5.66**	X
230	29日	NFL クォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	**5.9**	**6.66**	マルチ
		96年4月発売ソフト						
231	5日	2度あることはサンドア〜ル	ＣＲＩ	5800	ETC	**8.1012**	**7.33**	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	**6.8558**	**6.33**	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	**7.4722**	**5.33**	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	**7.1551**	—	マルチ
235	5日	鉄球〜TRUE PINBALL〜	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	**5.625**	**6.0**	
236	19日	3×3 EYES〜吸精公主〜S	日本クリエイト	7300	ADV	**8.2847**	**7.0**	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	**7.9677**	**5.0**	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	**2.1885**	**4.33**	
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	**4.7368**	**5.66**	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	**8.6763**	**7.66**	X
241	26日	THOR〜精霊王紀伝〜	セガ	5800	A·RPG	**8.5443**	**8.0**	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	**4.1428**	**5.66**	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	**6.2727**	**5.0**	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	**8.3834**	**7.0**	マウス
245	26日	首領蜂（ドンパチ）	アトラス	5800	SHT	**7.1162**	**5.0**	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	**6.4117**	**5.66**	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	7800	TAB	**9.2443**	**8.33**	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラピュラスパニック	BMGビクター／翔泳社	5300	TAB	**3.9333**	**4.66**	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	**3.8125**	**6.33**	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	**3.2631**	**5.0**	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	**4.25**	**4.33**	18推、マウス
		96年5月発売ソフト						
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ〜年下の天使たち〜	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	TAB	**8.1881**	**6.33**	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	**7.1578**	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	**7.7641**	**5.66**	
255	17日	スーパーリアル麻雀PⅥ	セタ	8800	TAB	**7.9829**	**7.33**	X

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
256	24日	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	6300	SLG+RPG	7.8169	5.66	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法！3	サミー工業	6800	TAB	7.375	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.8653	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.6171	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	6.2	6.0	②
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.0764	6.0	
262	31日	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	データイースト	6800	RPG	7.6633	6.0	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	2.25	4.66	
264	31日	アイドル雀士ファイナルロマンスRプレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	—	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.162	7.33	
96年6月発売ソフト								
266	7日	ダライアスⅡ	タイトー	5800	SHT	6.6153	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	テクノソフト	5800	SHT	5.9166	5.0	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	7.3548	7.33	
269	14日	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	7.2352	7.0	
270	14日	犯行写真～縛られた少女たちの見たものは？～	イマジニア	6800	ADV	4.9642	4.33	18推
271	14日	痛快！スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	3.8518	5.0	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	6.72	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚～TORICO～	セガ	6800	ADV	7.9876	6.33	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	2.4347	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.7065	7.66	
276	28日	餓狼伝説3 ─遥かなる闘い─	SNK	6800	ACT	6.1166	6.0	
277	28日	誕生S～Debut～	NECインターチャネル	6800	SLG	7.9867	7.0	18推
278	28日	井手洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	8.5191	5.0	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	ETC	5.6521	—	
280	28日	必殺！	バンダイビジュアル	5800	ACT	3.7837	5.66	
281	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	BMGビクター／POW	5800	ETC	2.4	6.0	
282	28日	大牌砦（DAITORIDE）	メトロ	5800	PUZ	7.0	6.66	
283	28日	課兄弟劇場第一巻　麻雀篇	ユーメディア（アローマ）	5800	TAB	6.4666	6.0	
96年7月発売ソフト								
284	5日	NiGHTS（ナイツ）＜セガマルチコントローラー同梱／ソフト単品＞	セガ	7800/5800	ACT	9.2426	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス　スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	7.2031	5.0	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	5.3504	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.4253	7.66	
288	12日	AQUAZONE for SEGA Saturn	9003. inc	5800	SLG	6.7777	7.33	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	5.8333	4.66	
290	12日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	6.0714	6.66	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	6.3333	5.0	
292	12日	WIPEOUT（ワイプアウト）	ソフトバンク	5800	RAC	8.3333	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	8.3168	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	8.1743	7.33	マルチ
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	7.3333	5.33	
296	19日	SEGA AGES VOL.2／スペースハリアー＜ミッションスティック同梱／ソフト単品＞	セガ	6800/3800	SHT	8.5639	8.0	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル～forever with you～＜デラックス版／スペシャル版＞	コナミ	6800/9800	SLG	8.4412	7.33	マウス
298	19日	麻雀狂時代　Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	—	5.0	18推
299	26日	パズルボブル2X	タイトー	5800	PUZ	8.2987	8.0	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	8.1712	8.66	
301	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	6800	ADV	5.4791	5.33	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	7.305	5.0	
303	26日	プラドルDISC　Vol.1 木下優	Sada Soft	3000	ETC	7.3333	—	
96年8月発売ソフト								
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	—	4.0	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.0	
306	2日	Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	6.5833	5.66	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	8.585	6.33	18推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.33	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア（エコール）	5800	SHT	2.1164	3.0	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK／ADK	5800	ACT	7.4864	8.0	
312	9日	同級生if	NECインターチャネル	7800	ADV	8.6782	7.0	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝　LEGEND OF ELDEAN	サン電子（サンソフト）	6500	RPG	7.6759	5.0	
314	9日	新型くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	6.9444	7.0	
315	9日	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	ADV	6.0491	5.33	18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	6.625	5.33	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	5.4166	4.33	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	8.2321	7.33	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	4800	SPT	7.3913	6.66	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol.1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol.2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	4.9032	5.33	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	ナグザット	6800	SLG	6.0909	6.0	
324	23日	競才─競馬データSTABLE─	ナグザット	8800	ETC	4.8823	4.33	
325	23日	3D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	4.7272	6.33	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.6363	6.33	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	7.55	7.66	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	5.3684	6.33	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	8.8788	9.0	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	—	4.33	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	7.5	6.66	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.0	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	8.2142	5.66	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	8.0767	7.0	
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	—	5.66	
336	30日	プラドルDISC　Vol.2　内山美紀	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	6.5	6.33	
338	30日	湾岸デッドヒート+ リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	5.9	5.33	ムービーカード
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	2.7272	3.0	
340	6日	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	カプコン	5800	ACT	8.043	6.0	
341	6日	鋼鉄霊域（スティールダム）＜通信ケーブル同梱／ソフト単品＞	テクノソフト	6800/5800	SHT	7.5312	5.66	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	7.0	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	7.1818	5.66	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	9.252	8.33	③、マウス、銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	9.0019	9.66	
346	20日	SEGA AGES／アウトラン	セガ	3800	RAC	8.8439	7.33	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ　戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	8.4184	7.0	
348	20日	Destruction Derby（デストラクションダービー）	ソフトバンク	5800	RAC	7.0454	6.66	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	8800	ACT	7.9799	8.33	RAM同梱
350	27日	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	セガ	6800/8800	ADV	9.369	8.33	②、マウス
351	27日	SEGA AGES／アフターバーナーⅡ	セガ	3800	SHT	8.6653	7.33	アナログ、マルコン
352	27日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	9.1631	—	モデム、ハンドル、マルコン
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	8.2142	5.66	
354	27日	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	富士通パレックス	4800	ETC	—	—	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A・PUZ	7.3	6.0	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	8.7692	5.66	
357	27日	三國志Ⅴ	光栄	9800	SLG	8.8178	7.33	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック1	テクノソフト	4800	SHT	7.7142	5.33	
359	27日	女子高生の放課後…ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	7.9047	6.0	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	ACT	6.4652	5.33	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.7494	7.33	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	6.2439	5.33	③、X
363	27日	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹　若草物語	ナグザット	8800	TAB	4.9565	4.66	X
365	27日	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ　麻雀編	SharRock	5800	TAB	—	4.0	18推
96年10月発売ソフト								
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	5.33	
367	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	8.6949	7.66	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	8.985	6.33	
370	4日	GAME-WARE VOL.3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	6.75	—	
371	4日	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	5.1764	6.0	
372	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	—	4.66	
373	4日	麻雀大会Ⅱ Special	光栄	6800	TAB	7.7619	6.33	
374	10日	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	6500	ETC	—	5.33	
375	10日	本格4人打ち麻雀　芸能人対局麻雀 THE わわめ DE ポン	ビデオシステム	7800	TAB	6.6666	6.66	
376	10日	南の島にブタがいた	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	2.7857	—	
377	18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲームアーツ	6800	TAB	8.3589	7.33	
378	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	—	5.33	マウス
379	18日	マイティヒット～Mighty Hits～	アルトロン	5800	SHT	7.074	6.0	
380	18日	ラングリッサーⅢ（スペシャルパッケージ）	メサイヤ	6200	SLG&RPG	8.6159	7.0	
381	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	—	5.66	
382	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	3.3421	5.33	
383	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	8.3628	7.33	
384	25日	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ　ジェネレーションズ	東芝EMI	6800	SLG	7.4736	6.66	
385	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	8.9981	7.66	
386	25日	ワールドシリーズベースボールⅡ	セガ	5800	SPT	8.054	5.66	
96年11月発売のソフト								
387	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	7.6947	8.0	
388	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S・RPG	8.2779	7.33	
389	1日	バッブブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	7.8394	6.0	
390	1日	LULU	セガ	4800	ETC	8.305	6.0	
391	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣＜ソフト単体／RAM同梱＞	SNK	5800/8800	格闘ACT	7.8269	7.0	RAM
392	8日	Special Gift Pack	BMGビクター	7700	ETC	—	—	
393	8日	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	バラエティ	6.1666	—	ムービー、限定販売
394	8日	リグロード サーガ2	セガ	5800	S・RPG	7.6738	6.33	
395	11日	アースワームジム2	タカラ	5800	ACT	8.0952	7.0	
396	15日	上海 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	—	7.0	マウス
397	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe	5800	ETC	9.2622	6.66	
398	15日	風水先生	HAMLET（博報堂）	5800	SLG	7.0689	6.33	
399	15日	プリクラ大作戦	アトラス	6800	A・SHT	7.4814	6.66	
400	22日	IRON MAN／XO	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
401	22日	NFL クォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.33	
402	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	2.5245	6.33	マウス、銃
403	22日	クリスマスナイツ冬季限定版＜限定品＞	セガ	—	ACT	8.9345	—	マルコン
404	22日	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト	5800	TAB	—	6.33	マウス
405	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	8.8685	7.66	
406	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT	—	5.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
407	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	8.7621	8.66	銃
408	22日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	8.6093	6.33	
409	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	2.8732	3.66	
410	29日	銀河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	6.952	6.66	
411	29日	ズープ	メディアクエスト	4800	PUZ	6.9285	6.0	
412	29日	西暦1999 ファラオの復活	BMGビクター/ロボトミー	5800	ACT	9.1409	8.33	
413	29日	対局将棋 極Ⅱ	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	8.1538	7.33	
414	29日	太閤立志伝Ⅱ	光栄	7800	SLG	8.2401	6.66	
415	29日	探偵神宮寺三郎~未完のルポ~	データイースト	5800	ADV	7.7826	6.66	
416	29日	電脳戦機バーチャロン	セガ	5800	ACT	8.9343	8.33	ツイン
417	29日	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	8.6213	7.66	マルチ
418	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS ~Various Emotion~	エンジェル	5800	格闘ACT	3.1666	5.66	
419	29日	秀吉・信長セット	光栄	7800	ETC	—	—	
420	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ/EAV	5800	SHT	7.3225	7.33	
421	29日	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	Sada Soft	3800	ETC	—	—	
			96年12月発売のソフト					
422	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
423	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
424	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
425	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
426	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
427	6日	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	4800	SHT	8.4022	7.33	ツイン
428	6日	皇龍三國演義	エクシング	5800	SLG	7.4705	5.66	
429	6日	サンダーフォース ゴールドパック2	テクノソフト	4800	SHT	8.874	6.0	
430	6日	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	5800	PUZ	8.1823	7.33	
431	6日	ステークスウィナー	ザウルス	5800	ACT	7.25	6.33	
432	6日	世界の車窓から [1] スイス編~アルプス登山鉄道の旅~	富士通	4800	ETC	8.4262	—	
433	6日	バトルバ	日本ビクター	5800	RAC	8.3628	7.0	
434	6日	マジックカーペット<通常版/マルコン同梱版>	EAV	5800/7800	SHT	5.9444	7.0	マルコン
435	13日	エネミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	8.4852	9.66	④
436	13日	きゃんきゃんバニー・プルミエール<サンキューパック>	キッド	3900	ADV	—	—	X、マウス
437	13日	実況おしゃべりパロディウス~forever with me~	コナミ	4800	SHT	8.4077	8.0	
438	13日	出世麻雀 大接待	キングレコード	5800	TAB	—	5.66	
439	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT	5.9285	4.33	
440	13日	大運動会	インクリメントP	5800	SLG	7.7964	6.0	
441	13日	大戦略パック	セガ	5800	SLG	—	—	
442	13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	8.99	7.66	
443	13日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/HAMLET	5800	ADV	8.2857	6.0	マウス
444	13日	パンツァードラグーンⅠ&Ⅱ	セガ	5800	SHT	—	—	
445	13日	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	5800	RPG	5.2	5.66	
446	13日	メルティランサー~銀河少女警察2086~<通常版/限定版>	イマジニア	5800/8800	SLG	8.3046	6.33	
447	20日	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡	ヒューマン	5800	SLG	7.3181	6.33	
448	20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	7800	格闘ACT	7.5454	7.0	
449	20日	エアースアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	5.0779	7.0	
450	20日	永世名人Ⅱ	コナミ	5300	TAB	6.8571	6.0	
451	20日	m~君を伝えて~	ネクサスインターラクト	5800	SLG	7.0	5.33	
452	20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド	7500	ADV	8.9672	7.0	18推、②
453	20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	5800	RPG	8.5697	7.0	
454	20日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	5800	RAC	6.3043	6.66	
455	20日	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.1846	5.33	
456	20日	NIGHTRUTH"Maria"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	ADV	7.0	4.66	
457	20日	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	EAV	6200	RAC	7.2452	7.0	ハンドル、マルコン
458	20日	バーチャル競艇	日本物産	6800	SPT	8.8235	5.0	マルコン
459	20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	ナツメ	5800	TAB	6.913	5.66	
460	20日	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	7.0833	5.66	
461	21日	FIGHTERS MEGAMiX	セガ	5800	格闘ACT	8.9268	9.33	
462	24日	サターンボンバーマン パーティーパック	ハドソン	9980	ACT	—	—	—
463	26日	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	ハドソン	3800	ETC	7.2166	—	通販専用
464	27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ハドソン	6800	RPG	7.1329	5.0	
465	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	5800	ADV	2.7272	6.33	
466	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	バンダイ	5800	ADV	7.0	5.66	18推
467	27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ	6800	SHT	5.95	6.0	銃
468	27日	水滸伝 天命の誓い	光栄	5800	SLG	8.7169	7.33	
469	27日	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	セガ	4800	QIZ	7.1764	6.66	マルチ
470	27日	タクラマカン~敦煌伝奇~	バトラ	6800	PUZ	5.6923		マウス
471	27日	だいな♡あいらん 予告編	ゲームアーツ	2300	ETC	8.7217	—	
472	27日	TETRIS S	BPS	4800	PUZ	6.2051	6.66	
473	27日	テラ ファンタスティカ	セガ	5800	S・RPG	8.5462	8.0	
474	27日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	5800	SPT	9.2145	7.33	マルチ
475	27日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	Sada Soft	3800	ETC	—	—	
476	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95<ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック>	SNK	5800/7800/8800	格闘ACT	8.7652	9.0	RAM
477	31日	バーチャロンFOR SEGANET	セガ	2800	対戦ACT	9.1975	—	モデム専用
			97年1月発売のソフト					
478	10日	スポット ゴーストゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	ACT	—	5.33	
479	10日	DIGITAL DANCE MIX ~安室奈美恵	セガ	2800	ETC	8.1031	—	コンビニ専売
480	10日	ファンキーヘッドボクサース	吉本興業	5800	格闘ACT	6.5454	5.66	
481	10日	ロードランナーエクストラ	パトラ	4800	APUZ	6.2	6.0	
482	14日	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	6800	RPG	8.4645	7.66	②
483	17日	心霊呪殺師 太郎丸	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	7.9148	7.33	
484	17日	タイムギャル&忍者ハヤテ	エクゼコ・デベロップメント	5800	ETC	5.7333	6.33	
485	17日	天地無用! 登校無用アニラジコレクション	エクシング	8800	ADV	6.9122	5.0	③
486	17日	2 TAX GOLD	ヒューマン	5000	ETC	4.8823	6.33	
487	17日	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5800	TAB	—	5.33	
488	17日	ブラストウインド	テクノソフト	5800	SHT	8.0877	6.0	
489	17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	5800	ACT	7.7662	8.0	
490	24日	EVE burst error	シーズウェア/イマジニア	7800	ADV	9.3901	8.33	18推、④
491	24日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	TAB	7.5384	6.33	マルチ
492	24日	ダイナマイト刑事	セガ	5800	ACT	8.1428	7.66	
493	24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	5800	RAC	8.6733	8.33	ハンドル、マルコン
494	24日	TOMB RAIDERS (トゥームレイダース)	ビクター/ビクターソフト	5800	A・ADV	8.9937	6.66	
495	24日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
496	29日	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	Sada Soft	3800	ETC	7.42	7.0	
497	31日	三國志リターンズ	光栄	6800	SLG	6.5789	6.0	
498	31日	3Dベースボール ザ・メジャー	BMGジャパン/クリスタル・ダイナミクス	5800	SPT	—	—	
499	31日	DIE HARD TRYLOGY	セガ	5800	ETC	7.15	—	
500	31日	BUG TOO!! もっともっとジャンプしてふんづけちゃってぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	6.5	6.0	
501	31日	Fightig Illusion ~K-1 GRANDPRIX~翔	エクシング	5800	格闘ACT	7.6	7.0	
			97年2月発売ソフト					
502	7日	NHLパワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ	5800	SPT	—	—	
503	7日	エリア51	ソフトバンク	5800	SHT	7.6315	6.66	銃
504	7日	シミュレーション・ズー	ソフトバンク	5800	SLG	5.125	5.33	
505	7日	蒼穹紅蓮隊	EAV	5800	SHT	9.3708	8.33	
506	7日	はいぱぁセキュリティーズS	パック・イン・ソフト	6800	SLG	6.1034	5.0	
507	14日	天城紫苑	クリップハウス	6800	ADV	7.75	5.66	18推
508	14日	エレベーターアクションリターンズ	ビング	5800	A・SHT	7.5	7.33	
509	14日	クレオパトラフォーチュン	タイトー	5800	PUZ	8.855	7.33	
510	14日	サクラ大戦 花組通信	セガ	4800	ETC	8.1079	—	
511	14日	新世紀エヴァンゲリオン (ニューパッケージ)	セガ	2800	ADV	8.2113	—	
512	14日	だいな♡あいらん	ゲームアーツ	6800	ADV	9.1768	7.66	
513	14日	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ビデオシステム	3800	ETC	7.16	—	
514	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
515	14日	ぷよぷよSUN	コンパイル	4800	PUZ	8.2504	6.33	
516	14日	ROOM MATE~井上涼子~	データム・ポリスター	5800	ETC	7.8242	5.0	
517	21日	ZAP!SNOW BOARDING TRIX	ポニーキャニオン	5800	SPT	8.2666	6.66	
518	21日	三國志バリューセット	光栄	12800	SLG	8.3689	—	
519	21日	重装機兵レイノス2	メサイヤ	5900	ACT	—	7.0	
520	21日	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	セガ	3800	SHT	9.1309	8.33	
521	21日	信長の野望バリューセット	光栄	11800	SLG	—		
522	21日	WWF In Your House	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	4.33	
523	28日	NBA JAM エクストリーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.66	マルチ
524	28日	キューブバトラー~デバッガー翔編~	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	4.3333	5.0	
525	28日	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	ビック東海	5800	格闘ACT	4.2777	—	
526	28日	首都高バトル97	イマジニア	5800	RAC	7.5283	6.66	
527	28日	Space JAM (スペースジャム)	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.0	マルチ
528	28日	SEGA AGES/メモリアルセレクションVol.1	セガ	4800	PUZ&ACT	7.2444	5.66	
529	28日	続ぐっすんおよよ	バンプレスト	5800	A・PUZ	8.92	6.0	
530	28日	天地無用! 連鎖必要	パイオニアLDC	6800	PUZ	8.6627	—	
531	28日	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	翔泳社	6200	RPG	8.3846	5.66	
532	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	5800	TAB	7.9772	6.66	
533	28日	ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-	T&Eソフト	6800	SLG	8.9285	7.66	マルチ
			97年3月発売ソフト					
534	7日	EVE burst error 特製パワーメモリーシール付きバージョン	シーズウェア/イマジニア	7800	ADV	—	—	④、18推
535	7日	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	バンダイ	4800	SHT	8.732	7.0	ツイン
536	7日	GAME-WARE VOL.4	ゼネラル・エンタテイメント	2980	ETC	7.7848	—	
537	7日	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	6800	ADV	8.7502	7.66	
538	7日	PLANET JOKER	ナグザット	5800	SHT	2.6274	4.33	マウス、マルコン
539	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	5800	SHT	6.8214	4.66	銃、マウス、マルコン
540	14日	アドヴァンストV.G.<通常版/ジグソーパズル込み初回限定版>	TGL	7800	格闘ACT	5.8	5.66	
541	14日	Jリーグ ビクトリーゴール'97	セガ	5800	SPT	8.456	8.33	マルチ
542	14日	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2980	ETC	—	—	ムービー
543	14日	マンクスTT ースーパーバイクー	セガ	5800	RAC	7.52	7.33	ハンドル、マルコン
544	14日	優駿クラシックロード	ビクター/ビクターソフト	5800	SLG	8.0752	7.33	
545	14日	WORMS	アイマックス	5800	SLG	—	6.33	
546	15日	実戦パチスロ必勝法!4	サミー工業	5800	TAB	—	5.33	
547	20日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ	6800	SLG	9.3333	8.33	
548	20日	ザ・コンビニ~あの町を独占せよ~	ヒューマン	5800	SLG	7.4304	6.66	
549	20日	スタンバイ Say You!	ヒューマン	5800	ADV	2.21	4.0	
550	27日	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	コナミ	2800	ETC	7.8928	—	
551	28日	ウルフファング 空牙2001・SS	エクシング	5800	A・SHT	6.647	5.66	
552	28日	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	メディアワークス	5800	RPG	7.3037	5.0	
553	28日	SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST	光栄	8800	ADV	—		
554	28日	サイバーボッツ~フルメタルマッドネス~<通常版/限定版>	カプコン	5800/7800	格闘ACT	8.7601	8.66	RAM
555	28日	三國志孔明伝	光栄	7800	SLG+RPG	8.8241	7.0	
556	28日	実戦パチンコ必勝法 TWIN	サミー工業	5800	ETC	—	5.66	
557	28日	卒業 クロスワールド	小学館プロダクション	5800	ADV	6.7777	6.0	
558	28日	大航海時代Ⅱ	光栄	6800	SLG+RPG	8.6296	7.33	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
559	28日	ドラゴンマスターシルク	データムポリスター	6800	RPG	***8.9897***	***5.66***	
560	28日	花組対戦コラムス	セガ	5800	PUZ	***9.0698***	***7.33***	
561	28日	パズルボブル3	タイトー	5800	PUZ	***8.4444***	***6.66***	
562	28日	ファーランドストーリー～破亡の舞～	TGL	6800	S・RPG	***5.8055***	***5.66***	
563	28日	プロ野球 グレイテストナイン'97	セガ	5800	SPT	***8.7446***	***8.33***	
564	28日	幻のブラックバス	メイクソフトウェア	5800	SPT	—	—	
565	28日	モンスタースライダー	ダットジャパン	5800	PUZ	***8.4285***	***5.66***	
97年4月発売ソフト								
566	4日	actua GOLF	ナグザット	5800	SPT	—	***6.33***	
567	4日	アンジェリークSpecial 2<通常版／プレミアムBOX>	光栄	7800／9800	SLG	***8.8289***	***7.66***	
568	4日	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～	グラムス	6800	SLG+RPG	***8.7452***	***7.33***	
569	4日	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	光栄	6800	EDU	—	—	
570	4日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ティー イー エヌ研究所	5800	ETC	***4.0***	***5.33***	SANKYO FF対応
571	4日	神凰拳	ザウルス	5800	格闘ACT	***6.9565***	***6.0***	
572	4日	新海底軍艦	アスキー	6800	SLG	***4.7272***	***5.0***	
573	4日	ダークハンター～上 異次元学園～	光栄	6800	EDU	—	—	
574	4日	パズルボブル2X+ スペースインベーダー	タイトー	5800	PUZ&SHT	—	—	
575	4日	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	データイースト	6800	TAB	***3.0***	***5.0***	②
576	4日	メタルスラッグ<通常版／拡張RAM同梱版>	SNK	5800／7800	A・SHT	***8.6488***	***8.33***	RAM
577	11日	新テーマパーク	EAV	5800	SLG	***7.9523***	***7.0***	
578	11日	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	NEC インターチャネル	2980	ETC	***8.3705***	—	
579	18日	逆鱗弾	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	***6.2173***	***4.33***	
580	18日	雀帝 バトルコスプレイヤー	ダイキ	6800	麻雀	***5.5***	***6.66***	
581	18日	峠KING THE SPIRITS 2	アトラス	5800	RAC	***7.3508***	***5.66***	ハンドル、マルコン
582	18日	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96	正道会館／ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
583	25日	エルフを狩るモノたち	アルトロン	7800	ADV	***3.8867***	***5.66***	
584	25日	下級生	エルフ	7800	恋愛	***9.2688***	—	18推、③
585	25日	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	バンダイ	6800	ACT	***6.4135***	***4.66***	
586	25日	キャスパー	インタープレイ／EAV	5800	ACT	—	***5.33***	
587	25日	コマンド&コンカー	セガ	6800	SLG	***8.3448***	***7.33***	②
588	25日	ザ・クロウ	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	***4.33***	
589	25日	シーバス・フィッシング2	ビクター／ビクターソフト	5800	SLG	***8.7142***	***8.0***	
590	25日	スカイターゲット	セガ	5800	SHT	***6.8037***	***4.66***	アナログ、マルコン
591	25日	デジグ TIN TOY	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	—	***7.0***	
592	25日	デジグ アクアワールド	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	—	***5.33***	
593	25日	DX人生ゲーム（セガサターンコレクション）	タカラ	2800	TAB	—	—	マルチ
594	25日	東京SHADOW	タイトー	8800	MOV	—	***6.66***	
595	25日	ドラゴンフォース（セガサターンコレクション）	セガ	2800	S・RPG	—	—	
596	25日	バーチャファイター2（セガサターンコレクション）	セガ	2800	格闘ACT	—	—	
597	25日	ばくばくアニマル（セガサターンコレクション）	セガ	2800	PUZ	—	—	
598	25日	ファンタステップ	ジャレコ	5800	ADV	***8.1176***	***6.66***	マウス
599	25日	ブラック ドーン	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	***6.66***	
600	25日	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	SADA SOFT	3800	ETC	***8.4736***	—	
601	25日	マジカルホッパーズ	バンダイ	6800	ACT	***7.1081***	***7.66***	
602	25日	レイヤーセクション（セガサターンコレクション）	タイトー	2800	SHT	—	—	
97年5月発売ソフト								
603	2日	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？～	セガ	5800	ADV	***7.3468***	***6.66***	
604	2日	Civilization 新世界七大文明	アスミック	5800	SLG	***8.1538***	***6.66***	
605	2日	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）	ヴァージンインタラクティブ	7800	ADV	***8.5161***	***7.66***	18推、③
606	2日	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ザウルス	5800	ACT	***8.3478***	***6.33***	
607	2日	DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～	ヒューマン	5800	RAC	***6.5***	***5.33***	
608	2日	ファンキーヘッドボクサーズ+（プラス）	吉本興業	5800	SPT	—	***5.0***	
609	9日	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	メディアエンターテイメント	5800	ADV	***7.9***	***6.0***	
610	16日	GROOVE ON FIGHT<通常版／拡張RAM同梱版>	アトラス	5800/7800	対戦格闘	***8.33***	—	RAM
611	23日	キューブバトラー～アンナ未来編～	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	***2.5882***	***4.33***	
612	23日	BLAM! マシーンヘッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	***7.5833***	—	
613	23日	龍的五千年	イマジニア	6800	ADV	—	***4.66***	
614	23日	WARA² WARS 激闘！大軍団バトル	翔泳社	5800	SLG	—	***4.0***	
615	30日	エーベルージュ	タカラ	6800	SLG	***7.8***	***6.0***	②
616	30日	SKULL FANG ～空牙外伝～	データイースト	5800	SHT	***5.7826***	***5.66***	
617	30日	Jリーグ GO GO ゴール！	テクモ	5800	SPT	***7.1379***	***5.33***	マルチ、マルコン
618	30日	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	セガ	5800	ACT	***7.5333***	***6.66***	マルチ
619	30日	ダークハンター ～下 妖魔の森～	光栄	6800	EDU	—	—	
620	30日	ダービーアナリスト	メディアエンターテイメント	6800	ETC	—	—	
621	30日	D-XHIRD	タカラ	5800	格闘ACT	***6.12***	***4.66***	
622	30日	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	ナグザット	5800	TAB	—	***6.66***	
623	30日	フィッシング甲子園Ⅱ	キングレコード	6800	SPT	—	***5.66***	
97年6月発売ソフト								
624	6日	インパクトレーシング	ココナッツジャパン	6800	RAC	—	***5.0***	
625	6日	ゲーム天国<通常版／極楽パック>	ジャレコ	5800／7800	SHT	***9.2055***	***8.0***	
626	6日	サイバードール 復刻版	アイマックス	3900	RPG	—	—	
627	6日	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	バンダイビジュアル	6800	SHT	***8.5625***	***7.66***	②
628	13日	ウエルカムハウス	イマジニア	6800	ADV	—	***6.0***	
629	13日	太平洋の嵐 疾風の艦隊<通常版／初回プレミアムボックス>	イマジニア	6800／7800	SLG	***8.3055***	***7.66***	
630	19日	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	コナミ	5800	SHT	***9.0176***	***7.66***	
631	20日	AMOK	光栄	5800	SHT	***7.4285***	***6.0***	
632	20日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN（セガサターンコレクション）	サンソフト	2800	ETC	—	—	
633	20日	サクラ大戦 限定復刻版	セガ	8800	ADV	—	—	②、マウス
634	20日	サターンボンバーマン（セガサターンコレクション）	ハドソン	2800	ACT	—		マルチ
635	20日	真・女神転生デビルサマナー（セガサターンコレクション）	アトラス	2800	RPG	—	—	
636	20日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス（セガサターンコレクション）	セガ	2800	RAC	—	—	ハンドル、マルコン、X-BAND
637	20日	ゼロヨンチャンプ DooZy-J TypeR	メディアリング	6800	RAC+RPG	***7.845***	***6.66***	
638	20日	ソニック ジャム	セガ	4800	ACT	***8.989***	***8.33***	
639	20日	Dの食卓（セガサターンコレクション）	アクレイムジャパン	2800	MOV	—	—	②
640	20日	デカスリート（セガサターンコレクション）	セガ	2800	SPT	—	—	マルチ
641	20日	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	徳間書店インターメディア	5800	ADV	***7.1612***	***6.0***	
642	20日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説（セガサターンコレクション）	バンダイ	2800	ACT	—	—	
643	20日	NiGHTS（セガサターンコレクション）	セガ	2800	ACT	—	—	マルコン
644	20日	PGA TOUR'97	EAV	5800	SPT	—	***5.66***	
645	20日	プリンセスメーカー2（セガサターンコレクション）	マイクロキャビン	2800	育成SLG	—	—	
646	20日	ぷよぷよ通（セガサターンコレクション）	コンパイル	2800	PUZ	—	—	
647	20日	プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
648	20日	マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号！～	データイースト	5800	PUZ	***9.1442***	***8.0***	
649	20日	マリカ～真実の世界～	ビクター・ビクターソフト	5800	RPG	***8.8271***	***6.0***	
650	20日	わくわく7<通常版／拡張RAM同梱版>	サンソフト	5800／7800	対戦格闘	***7.6447***	***6.0***	RAM
651	27日	WILLY WOMBAT	ハドソン	5800	ACT	***6.647***	***6.0***	
652	27日	QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン	5800	QIZ	***9.1283***	***7.66***	
653	27日	クライムウェーブ	ヴァージンインタラクティブ	6800	RAC+SHT	***5.8***	***5.33***	
654	27日	クレイジーイワン	ソフトバンク	5800	SHT	—	***6.0***	
655	27日	GAME-WARE VOL.5	ゼネラル・エンタテイメント	2980	ETC	***6.8387***	—	
656	27日	紫炎龍	童	5800	SHT	***8.5609***	***6.0***	
657	27日	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	SNK	6800	RPG	***7.3076***	***6.33***	
658	27日	政界立志伝～よい国・よい政治～	ビング	5800	SLG	***6.3333***	***5.0***	
659	27日	大戦略-STRONG STYLE-	OZクラブ	6800	SLG	***4.0909***	***6.66***	
660	27日	提督の決断Ⅲ	光栄	9800	SLG	***8.15***	***6.66***	
661	27日	トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2～	ナグザット	5800	SPT	—	***6.66***	
662	27日	はるかぜ戦隊Vフォース	ビング	5800	SLG	***8.6219***	***7.66***	③
663	27日	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	Sada Soft	3000	ETC	***7.8333***	—	
664	27日	BREAK POINT	バック・イン・ソフト	6800	SPT	***5.0***	***4.33***	
665	27日	mr.BONES	セガ	5800	ACT	***8.5299***	***7.0***	2、コンビニ専売
666	27日	ムーンクレイドル	バック・イン・ソフト	6800	ADV	***6.6153***	***6.66***	③
667	27日	羅媚斗（RABBIT）	EAV	5800	対戦格闘	***8.1764***	***5.0***	
668	27日	ワールド・エボリューション・サッカー	アスミック	5800	SPT	—	***4.66***	
97年7月発売ソフト								
669	4日	だいすき♡	ギャガ・コミュニケーションズ	6800	ADV	***6.3333***	***5.66***	
670	4日	ファイターズヒストリー・ダイナマイト<通常版／拡張RAM同梱版>	セガ	5800	格闘ACT	***8.4375***	—	RAM
671	4日	ルナ シルバースターストーリーMPEG版	角川書店	6800	RPG	***9.3765***	—	ムービーカード必須
672	10日	～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	コナミ	4800	ADV	***8.7563***	***6.66***	マウス
673	11日	アルバムクラブ～胸キュンセントポーリア女学院～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	***9.1666***	—	18推
674	11日	AI囲碁サターン版	アスキーサムシンググッド	6800	TAB	—	—	
675	11日	NHL97	EAV	5800	SPT	—	***6.33***	
676	11日	サンダーフォースV<通常版／スペシャルパック>	テクノソフト	6800／7800	SHT	***9.3709***	***8.0***	
677	11日	同級生2	NEC インターチャネル	7900	SLG	***9.0553***	***6.33***	2、マウス、18推
678	11日	ドゥーム	ソフトバンク	5800	A・SHT	***6.5454***	***5.66***	
679	11日	BLUK SLASH	ハドソン	5800	3D・SHT	***9.0899***	***8.0***	
680	18日	Cat the Ripper-13人目の探偵士-	トンキンハウス	5800	ADV	—	***4.0***	
681	18日	サイドポケット3	データイースト	5800	TAB	***6.1666***	***6.0***	
682	18日	悠久幻想曲	メディアワークス	5800	育成RPG	***9.1433***	***7.0***	
683	18日	リアルサウンド～風のリグレット～	WARP	6400	ADV	***9.0228***	***7.0***	④
684	24日	DX人生ゲームⅡ	タカラ	5800	TAB	***8.2692***	***7.66***	マルチ
685	24日	冒険活劇モノモノ	翔泳社	5800	RPG	***7.7058***	***6.33***	
686	25日	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパン	6800	SLG	***7.1***	***4.66***	
687	25日	怪盗セイント・テール	トミー	6800	ADV	***7.4285***	***5.33***	
688	25日	スレイヤーズ ろいやる	角川書店／ESP	6300	3D・RPG	***8.2421***	***6.33***	
689	25日	NIGHTRUTH #03 "二つだけの真実"	レイ・アップ	5800	デジコミ	—	***5.0***	
690	25日	バーチャコップ2限定バーチャガンセット	セガ	6800	SHT	—	—	銃、マウス
691	25日	バイオ ハザード	カプコン	4800	ETC	***8.9941***	***8.0***	
692	25日	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社	6800	ADV	—	***5.0***	②
693	31日	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	メディアクエスト	5800	S・RAC	***7.862***	***6.33***	
97年8月発売ソフト								
694	1日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2 サンキューソフト	キッド	3900	ADV	—	—	②、18推
695	1日	激突甲子園	魔法	5800	SPT&ACT	***6.7142***	***4.66***	
696	1日	GO Ⅲ Professional 対局囲碁	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	—	***6.33***	
697	1日	ラストブロンクス	セガ	6800	対戦格闘	***8.2452***	***7.33***	
698	1日	ラングリッサーⅣ<レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ>	メサイヤ	5800／6800	SLG	***9.1343***	***8.33***	
699	1日	ロックマンX4<通常版／スペシャルリミテッドパック>	カプコン	5800/6800	ACT	***8.3432***	***7.0***	
700	7日	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	コナミ	5800	PUZ	***8.0222***	***6.66***	
701	7日	南方珀堂登場	アトラス	5800	ADV	***8.1538***	***7.66***	②
702	8日	黒の断章	OZクラブ	6300	ADV	***8.6842***	***7.33***	18推
703	8日	古伝降霊術 百物語	ハドソン	5800	ETC	***8.3***	***7.33***	
704	8日	テラクレスタ3D	日本物産	5800	SHT	—	***4.0***	初回版音楽CDつき
705	8日	天下制覇	イマジニア	6800	SLG	—	***5.33***	
706	8日	ファンタズム	アウトリガー工房	9800	ADV	—	***6.33***	⑧、18推
707	8日	爆れつハンターR	キングレコード	5800	ADV	—	***4.33***	18推
708	8日	パズルボブル3 FOR SEGANET	タイトー	2800	PUZ	—	—	モデム必須
709	8日	ぱにっくちゃん<通常版／初回限定キャラクターBOX>	イマジニア	6800／7800	ADV	***6.4***	***5.33***	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
710	8日	プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
711	8日	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	5800	対戦格闘	**8.5527**	**6.0**	RAM
712	8日	魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！ 核爆発5秒前!!～	NEC インターチャネル	6800	ADV	**8.0**	**4.66**	
713	8日	ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	メディアクエスト	5800	ACT	—	**5.66**	
714	8日	ルパン三世 クロニクル	Spike	5800	ETC	**8.4615**	—	②
715	9日	サターンミュージックスクール<通常版/MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版>	WAKA	8800/22400	ETC	**8.6744**	—	
716	22日	VIRUS（ウイルス）	ハドソン	6800	ADV	**8.3813**	**7.0**	③
717	22日	恋のサマーファンタジー In 宮崎シーガイア	バンダイビジュアル	5800	SLG	—	**5.66**	
718	22日	スコーチャー	アクレイムジャパン	5800	RAC	—	**5.66**	マルチ
719	28日	プリルラ／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	4800	ACT	**6.5384**	**5.33**	
720	29日	WHIZZ（ウィズ）	バンダイビジュアル/ビー・ファクトリー	5800	ACT	—	**4.66**	
721	29日	機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY	バンダイ	14400	ACT	—	**7.0**	ツイン
722	29日	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	バンダイ	6800	TAB	**4.8333**	**6.0**	
723	29日	DARKSEED Ⅱ	バンダイビジュアル/ビー・ファクトリー	5800	ADV	—	**5.33**	
724	29日	ファイナリスト	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	—	**5.66**	
		97年9月発売ソフト						
725	4日	エルフを狩るモノたちー花札編ー	アルトロン	6800	TAB	—	**5.0**	18推
726	4日	ぷよぷよSUN FOR SEGANET	コンパイル	2800	A・PUZ	—	—	モデム必須
727	11日	アサルトリグス	ソフトバンク	5800	SHT	—	**5.33**	
728	11日	三國志Ⅳ with パワーアップキット	光栄	7800	SLG	—	—	
729	11日	シルエットミラージュ	トレジャー	5800	ACT	**9.3883**	**8.33**	
730	11日	DESIRE（デザイア）	イマディオ	6800	ADV	**9.2249**	**8.0**	18推、②
731	11日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer.9.7～	KAZe	5800	TAB	**9.6**	**7.33**	
732	11日	信長の野望・天翔記 with パワーアップキット	光栄	9800	SLG	—	—	
733	11日	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	SEGA／ORION	6800	ETC	**9.35**	—	②
734	18日	ストリートファイターコレクション	カプコン	5800	格闘ACT	**8.875**	**8.0**	
735	18日	ソビエトストライク	EAV	5800	SHT	—	**6.66**	アナログ、マルコン
736	18日	怒首領蜂（ドドンパチ）	アトラス	5800	SHT	**9.4268**	**7.33**	
737	18日	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	日本シスコン	6800	TAB	**7.6666**	**6.66**	
738	18日	My Dream～On Air が待てなくて～	日本クリエイト	6800	SLG	—	**6.33**	②
739	25日	維新の嵐	光栄	6800	SLG+RPG	—	**6.66**	
740	25日	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	4800	SHT	**6.8**	**5.66**	
741	25日	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	バンダイ	6800	SHT	**7.8181**	**6.0**	
742	25日	出動！ミニスカポリス<通常版／初回限定版>	Sada Soft	4800/6800	ETC	**5.5**	—	
743	25日	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	セガ	4800	ETC	**8.6923**	**5.66**	
744	25日	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	6800	S・RPG	**9.4987**	**8.33**	
745	25日	ゼルドナーシルト	セガ	6800	S・RPG	**9.3818**	**8.0**	
746	25日	卒業S	NEC インターチャネル	6800	SLG	—	**4.33**	18推

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
747	25日	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	バンプレスト	5800	SHT	**6.0**	**7.0**	
748	25日	プラドルDISC Vol.6 吉田里深	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
749	25日	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	セガ	5800	SPT	**8.3902**	**6.0**	
750	25日	メックウォリア2	バンダイビジュアル/アクティビジョン	5800	SHT	—	**5.0**	
751	25日	桃太郎道中記	ハドソン	6800	TAB	**8.8**	**7.33**	
752	25日	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	データム・ポリスター	5800	ETC	**8.8**	**6.33**	
		97年10月発売のソフト						
753	2日	ウイニングポスト ファイナル'97	光栄	6800	SLG	**7.4285**	**6.33**	
754	2日	きゃんきゃんバニー・エクストラ	キッド	6800	ADV	**7.5854**	**6.33**	18推
755	2日	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-	KSS	5800	格闘ACT	**7.6666**	**6.33**	
756	2日	サムライスピリッツ天草降臨<通常版／お買い得セット>	SNK	5800/7800	格闘ACT	**8.5**	**8.0**	RAM
757	2日	全国美少女グランプリ ファインドラブ	ダイキ	4800	PUZ	**8.3918**	**7.0**	18推
758	2日	毛利元就～誓いの三矢～	光栄	7800	SLG+RPG	—	**7.33**	
759	9日	あすか120% リミテッドBURNING Fest.LIMITED	アスク講談社	5800	格闘ACT	**8.95**	**7.33**	
760	9日	Cross Romance（クロス・ロマンス）～恋と麻雀と花札と～	日本物産	6800	TAB	—	**5.66**	18推
761	9日	Tactics Formula	セガ／アキ	5800	TAB	**7.8571**	**4.33**	マルチ
762	9日	デザエモン2（DEZA 2）	アテナ	5800	SHT	**8.1533**	**6.66**	マウス、FDD
763	9日	デッド オア アライブ	テクモ	5800	格闘ACT	**9.6938**	**8.33**	
764	9日	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖<金>	ジャレコ	5800	ACT	—	**4.33**	
765	16日	ジーベクター	ソフトオフィス	5800	SHT	—	**4.66**	
766	16日	Tactical Fighter	メディアリング	6800	育成SLG	**7.7**	**5.0**	
767	23日	銀河英雄伝説 PLUS	徳間書店	5800	SLG	—	**6.0**	
768	23日	スティープ・スロープ・スライダーズ	ビクター／パック・イン・ソフト	5800	SPT	—	**5.0**	
769	23日	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	セガ	5800	格闘ACT	—	**7.66**	
770	23日	ぱずてるみゅーず	ソフトオフィス	4800	PUZ	—	**5.66**	
771	23日	ロスト・ワールド ジュラシック・パーク	セガ	5800	ACT	—	**6.33**	
772	30日	I miss you.	コンパイル	1980	ETC	—	—	
773	30日	CULDCEPT（カルドセプト）	セガ／大宮ソフト	5800	TAB	—	**7.33**	マルチ、FDD
774	30日	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	セガ	4800	PUZ	—	**6.66**	
775	30日	ミントン警部の捜査ファイル 「道化師殺人事件」	リバーヒルソフト	5800	ADV	—	**5.66**	
776	30日	レイヤーセクションⅡ	メディアクエスト	5800	SHT	—	**6.33**	
777	30日	RONDE～輪舞曲～	アトラス	6800	SLG+RPG	—	**5.66**	②
		97年11月発売のソフト						
778	6日	蒼空の翼ーGOTHA WORLDー	マイクロネット	6800	SLG	—	**5.66**	②
779	6日	ファルコムクラシックス<通常版／初回生産限定スペシャルディスク付>	日本ビクター／日本ファルコム	5800/6800	RPG	—	**7.66**	
780	6日	麻雀学園祭<通常版／初回限定版>	メイクソフトウェア	6800/8800	TAB	—	**5.0**	18推

データバンク INDEX

50音	タイトル	ソフトNo.
	下級生	584
	学校の怪談	42
	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	59
	金沢将棋	120
	CULDCEPT（カルドセプト）	773
	餓狼伝説3 ―遥かなる闘い―	276
	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	192
	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	31
	ガンバード	133
	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	740
き	輝水晶伝説アスタル	28
	機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は『愛が勝つ』？	603
	機動戦士ガンダム	143
	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	347
	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	427
	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	535
	機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY	721
	機動戦士Ｚガンダム 後編 宇宙を駆ける	741
	機動戦士Ｚガンダム 前編 ゼータの鼓動	585
	キャスパー	586
	Cat the Ripper-13人目の探偵士-	680
	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	113
	GALJAN	322
	ギャルズパニックSS	355
	きゃんきゃんバニー・エクストラ	754
	きゃんきゃんバニー・プルミエール	233
	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	452
	きゃんきゃんバニー・プルミエール2 サンキューソフト	694
	きゃんきゃんバニー・プルミエール<サンキューパック>	436
	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	377
	球転界	64
	Cubic Gallery	253
	キューブバトラー ～アンナ未来編～	611
	キューブバトラー ～デバッガー翔編～	524
	銀河英雄伝説	410
	銀河英雄伝説 PLUS	767
	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	463
	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	464
	キング・オブ・ボクシング	89
く	QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～	83
	QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡	652
	空想科学世界ガリバーボーイ	208
	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	142
	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～	568
	ぐっすんおよよ・S	221
	グッドアイランドカフェ・飯島愛	356
	クライムウェーブ	653
	グラディウス DELUXE PACK	216
	グランチェイサー	32
	クリーチャーショック	155
	クリスマスナイツ冬季限定版<限定品>	403
	グリッドランナー	465
	GROOVE ON FIGHT<通常版／拡張RAM同梱版>	610
	蹴兄弟劇場第一巻 麻雀篇	283
	くるりんPA！	178
	クレイジーイワン	654
	グレイテストナイン'96	293
	クレオパトラフォーチュン	509
	Cross Romance（クロス・ロマンス）～恋と麻雀と花札と～	760
	クロックワークス	317
	クロックワーク ナイト ～ペパルーチョの大冒険・上巻～	8
	クロックワーク ナイト ～ペパルーチョの大冒険・下巻～	48
	クロックワーク ナイト ～ペパルーチョの福袋～	135
	黒の断章	702
け	慶応遊撃隊 活劇編	254
	ゲイルレーサー	7
	GAME-WARE VOL.1	234
	GAME-WARE VOL.2	286
	GAME WARE VOL.3	370
	GAME WARE VOL.4	536
	GAME-WARE Vol.5	655
	ゲーム天国<通常版／極楽パック>	625
	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	569
	ゲームの達人	34
	ゲームの達人2	203
	ゲームの鉄人 THE 上海	87
	激突甲子園	695
	逆鱗弾	579
	激烈パチンカーズ	304
	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	466
	月下の棋士～王竜戦～	404
	月花霧幻譚～TORICO～	273
	ゲックス	226
	結婚前夜（限定販売）	98
	結婚～Marriage～	140
	ゲン ウォー	249
こ	GO Ⅲ Professional 対局囲碁	696
	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-	755
	恋のサマーファンタジー In 宮崎シーガイア	717
	皇龍三國演義	428
	GOTHA Ⅱ・天空の騎士	184
	GOTHA ～イスマイリア戦役～	10
	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	79
	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	29
	ゴジラ―列島震撼―	145
	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	722
	古伝降霊術 百物語	703
	コマンド&コンカー	587
さ	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	20
	サイドポケット3	681
	サイバードール	307
	サイバードール 復刻版	626
	サイバーボッツ―フルメタルマッドネス―<通常版／超限定版>	554
	サイベリア	168
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	212
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96<ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック>	476
	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	350
	サクラ大戦 限定復刻版	633
	サクラ大戦 花組対戦コラムス	560
	サクラ大戦 花組通信	510
	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	525
	ザ・クロウ	588
	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	548
	The PSYCHOTRON	100
	3×3EYES ～吸精公主～S	236
	サターンボンバーマン	294
	サターンボンバーマン（セガサターンコレクション）	634
	サターンボンバーマン パーティーパック	462
	サターンミュージックスクール<通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版>	715
	The Tower	183
	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	517
	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	134
	ザ・ホード	188
	サムライスピリッツ天草降臨<通常版／お買い得セット>	756
	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣<ソフト単体／RAM同梱>	391
	THE MAKING OF NIGHTRUTH	279
	THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	49
	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	630
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	570
	三國志Ⅳ	26
	三國志Ⅳ with パワーアップキット	728
	三國志Ⅴ	357
	三國志英傑伝	220
	三國志孔明伝	555
	三國志バリューセット	518
	三國志リターンズ	497
	サンダーストーム&ロードブラスター	90
	サンダーフォースⅤ<通常版／スペシャルパック>	676
	サンダーフォース ゴールドパック1	358
	サンダーフォースゴールドパック2	429
	サンダーホークⅡ	174
し	THE UNSOLVED（ジ・アンソルブド）	605
	シーバス・フィッシング	172
	シーバス・フィッシング2	589
	ジーベクター	765
	Civilization 新・世界七大文明	604
	Ｊリーグ GO GO ゴール！	617
	Ｊリーグ ビクトリーゴール97	541
	Ｊリーグ プロサッカークラブをつくろう！	171
	シェルショック	381
	紫炎龍	656
	時空探偵DD ～幻のローレライ～	301
	四柱推命ピタグラフ	175
	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	437
	実況パワフルプロ野球95 開幕版	50
	実戦 パチスロ必勝法！3	257
	実戦パチスロ必勝法4	546
	実戦パチンコ必勝法 TWIN	556
	実戦麻雀	65
	疾風魔法大作戦	268
	シムシティ2000	76
	シャイニング・ウィズダム	58
	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	453
	ジャパン スーパー バス クラシック'96	323
	雀帝 バトルコスプレイヤー	580
	上海 Great Moments	396
	上海 万里の長城	13
	重装機兵レイノス2	519
	Jewels of Oracle オラクルの宝石	378
	出世麻雀 大接待	438
	出動！ミニスカポリス<通常版／初回限定版>	742
	首都高バトル97	526
	シュトラール ～秘められし七つの光～	121
	シミュレーション・ズー	504
	駿才―競馬データSTABLE―	324
	将棋まつり	67
	昇龍三國演義	295
	女子高生の放課後…ぷくんパ	359
	ジョニー・バズーカ	250
	シルエットミラージュ	729
	神凰拳	571
	新海底軍艦	572
	新型くるりんPA！	314
	新・忍伝	38
	新世紀エヴァンゲリオン	182
	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	537
	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	743
	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	511
	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	657
	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	6
	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	467
	新テーマパーク	577
	神秘の世界エルハザード	318
	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	309
	真・女神転生 デビルサマナー	149
	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	244
	真・女神転生デビルサマナー（セガサターンコレクション）	635
	心霊呪殺師 太郎丸	483
す	水滸演武	55
	水滸演武～風雲再起～	205
	水滸伝 天命の誓い	468
	SUPER CASINO SPECIAL	491
	スーパーパズルファイターⅡX	430
	スーパーリアル麻雀PⅤ	30
	スーパーリアル麻雀グラフィティ	118
	スーパーリアル麻雀PⅥ	255
	スーパーロボット大戦F	744
	ズープ	411
	スカイターゲット	590
	SKULL FANG ～空牙外伝～	616
	スコーチャー	718
	スターファイター3000	382
	スタンバイ Say You!	549
	スチームギア★マッシュ	78
	スティープ・スロープ・スライダーズ	768
	鋼鉄霊域（スティールダム）<通信ケーブル同梱／ソフト単品>	341
	ステークスウィナー	431
	ステークスウィナー2 最強馬伝説	606
	STRIKER'96	332
	ストライカーズ1945	275
	ストリートファイターⅡ ムービー	196
	ストリートファイターコレクション	734
	ストリートファイターZERO	157
	ストリートファイターZERO2	345
	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	56
	STREET RACER EXTRA	454
	スナッチャー	217
	スペースインベーダー	439

50音	タイトル	ソフトNo.
	Space JAM（スペースジャム）	527
	Special Gift Pack	392
	スポット ゴーズトゥーハリウッド	478
	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーブズ）	618
	3D ベースボール ザ・メジャー	498
	3D Lemmings	325
	スレイヤーズ ろいやる	688
せ	政界立志伝〜よい国・よい政治〜	658
	〜制服伝説〜 プリティファイターX	35
	西暦1999 ファラオの復活	412
	世界の車窓から［I］スイス編〜アルプス登山鉄道の旅〜	432
	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	94
	SEGA AGES／アウトラン	346
	SEGA AGES／アフターバーナーII	351
	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	774
	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	520
	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア〜ル	258
	SEGA AGES VOL.2／スペースハリアー＜ミッションスティック同梱／ソフト単品＞	296
	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1	528
	SEGA AGES／廊下にイチダントアール	469
	セガラリー・チャンピオンシップ	150
	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	352
	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス（セガサターンコレクション）	636
	セクシーパロディウス	387
	ゼルドナーシルト	745
	ゼロヨンチャンプ DooZy-J TypeR	637
	全国美少女グランプリ ファインドラブ	757
	戦国ブレード	405
	センチメンタルグラフティ ファーストウインドウ＜限定販売＞	578
	「占都物語」そのI	99
	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	769
	戦略将棋	110
そ	蒼穹紅蓮隊	505
	蒼空の翼－GOTHA WORLD－	778
	ZORK I	198
	ソード&ソーサリー	261
	続ぐっすんおよよ	529
	卒業II ネオ・ジェネレーション	53
	卒業S	746
	卒業 クロスワールド	557
	ソニックウィングス スペシャル	285
	ソニック ジャム	638
	ソビエトストライク	735
た	DARKSEED	40
	DARKSEED II	723
	ダークセイバー	334
	ダークハンター〜上 異次元学園〜	573
	ダークハンター〜下 妖魔の森〜	619
	ダービーアナリスト	620
	Turf Wind'96 〜武豊 競走馬育成ゲーム	371
	大運動会	440
	対局将棋 極II	413
	大航海時代II	558
	太閤立志伝II	414
	だいすき@	669
	大戦略-STRONG STYLE-	659
	大戦略パック	441
	ダイダロス	18
	タイタンウォーズ	239
	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	316
	大牌砦（DAITORIDE）	282
	だいな@あいらん	512
	だいな@あいらん 予告編	471
	ダイナマイト刑事	492
	DIE HARD TRYLOGY	499
	太平洋の嵐 疾風の艨艟＜通常版／初回プレミアムボックス＞	629
	大冒険 セントエルモスの奇跡	238
	タイムギャル&忍者ハヤテ	484
	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	747
	Tactical Fighter	766
	タクティクス オウガ	442
	Tactics Formula	761
	タクラマカン〜敦煌傳奇〜	470
	ただいま惑星開拓中！	102
	WWF In Your House	522
	TAMA	5

50音	タイトル	ソフトNo.
	ダライアスII	266
	ダライアス外伝	132
	誕生S〜Debut〜	277
	探偵神宮寺三郎〜未完のルポ〜	415
ち	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	131
	超兄貴〜究極…男の逆襲〜	228
	超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜	627
つ	痛快！スロットシューティング	271
て	Dの食卓	47
	Dの食卓（セガサターンコレクション）	639
	D-XHIRD	621
	ディスクワールド	443
	提督の決断II	173
	提督の決断III	660
	デイトナUSA	21
	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	493
	テーマパーク	144
	デカスリート	287
	デカスリート（セガサターンコレクション）	640
	DEKA4駆〜TOUGH THE TRUCK〜	607
	DESIRE（デザイア）	730
	デザエモン2（DEZA 2）	762
	デジグ アクアワールド	592
	デジグ TIN TOY	591
	デジタルアンジュ〜電脳天使SS〜	641
	DIGITAL DANCE MIX〜安室奈美恵	479
	デジタルピンボール ネクロノミコン	397
	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ〜	36
	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズVer.9.7〜	731
	デス クリムゾン	310
	デススロットル 隔絶都市からの脱出	290
	Destruction Derby（デストラクションダービー）	348
	DEATH MASK	169
	出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK	75
	鉄球〜TRUE PINBALL〜	235
	デッド オア アライブ	763
	TETRIS S	472
	テトリスプラス	337
	Defcon5	263
	テラクレスタ3D	704
	DX人生ゲーム	136
	DX人生ゲーム（セガサターンコレクション）	593
	DX人生ゲームII	684
	DX日本特急旅行ゲーム	455
	テラ ファンタスティカ	473
	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	57
	でろ〜んでろでろ	159
	天外魔境 第四の黙示録	482
	天下制覇	705
	伝説のオウガバトル	388
	天地無用！登校無用アニラジコレクション	485
	天地無用！魅御理温泉湯けむりの旅	165
	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	81
	天地無用！連鎖必要	530
	天地を喰らうII〜赤壁の戦い〜	340
	電脳戦機バーチャロン	416
と	THOR〜精霊王紀伝〜	241
	ドゥーム	678
	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	494
	同級生2	677
	同級生if	312
	東京SHADOW	594
	峠KING THE SPIRITS	104
	峠KING THE SPIRITS 2	581
	闘神伝S	119
	闘神伝URA	360
	トーナメント・リーダー	326
	ときめき麻雀グラフィティ〜年下の天使たち〜	252
	ときめき麻雀パラダイス〜恋のてんぱいビート〜	91
	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	550
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	700
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	361
	〜ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1〜虹色の青春〜	672
	ときめきメモリアル〜forever with you〜＜デラックス版／スペシャル版＞	297
	特捜機動隊ジェイスワット	328
	トップアングラーズ〜スーパーフィッシングビッグファイト2〜	661

50音	タイトル	ソフトNo.
	怒首領蜂（ドドンパチ）	736
	TRY RUSH DEPPY	406
	ドラえもん のび太と復活の星	201
	ドラゴンフォース	213
	ドラゴンフォース（セガサターンコレクション）	595
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	265
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説（セガサターンコレクション）	642
	ドラゴンボールZ 真武闘伝	109
	ドラゴンマスターシルク	559
	DREAM SQUARE 雛形あきこ	513
	首領蜂（ドンパチ）	245
な	NiGHTS（ナイツ）＜セガマルチコントローラー同梱／ソフト単品＞	284
	NiGHTS（セガサターンコレクション）	643
	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）Explanation of the paranormal #01"闇の扉"	315
	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）Explanation of the paranormal #02 "Maria"	456
	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）Explanation of the paranormal #03 "二つだけの真実"	689
	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	542
	ナイトストライカーS	272
	七つの秘館	232
に	2TAX GOLD	486
	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	457
	2度あることはサンドア〜ル	231
	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	622
	NINKU-忍空-〜強気な奴等の大激突！〜	164
	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖＜金＞	764
ね	熱血親子	45
の	野々村病院の人々	240
	信長の野望・天翔記	72
	信長の野望・天翔記 with パワーアップキット	732
	信長の野望バリューセット	521
	信長の野望リターンズ	223
	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	108
は	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単品）	117
	バーチャコップ2	407
	バーチャコップ2限定バーチャガンセット	690
	バーチャファイター	1
	バーチャファイター2	122
	バーチャファイター2（セガサターンコレクション）	596
	バーチャファイターキッズ	300
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	125
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	185
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜サラ・ブライアント〜	85
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	186
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジャッキー・ブライアント〜	86
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舜帝〜	160
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜パイ・チェン〜	106
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜	105
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	126
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	161
	バーチャファイター リミックス	41
	バーチャルオープンテニス	96
	バーチャルカジノ	200
	バーチャル競艇	458
	バーチャルバレーボール	44
	バーチャフォトスタジオ	229
	バーチャレーシング セガサターン	146
	バーチャロン FOR SEGANET	477
	ハートビートスクランブル	339
	ハイオクタン	209
	バイオ ハザード	691
	ハイパー3D ピンボール	487
	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単体）	176
	はいぱぁセキュリティーズS	506
	ハイパーデュエル	408
	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	267
	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	127
	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	124
	BUG TOO!! もっともっとジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	500
	ばくばくアニマル〜世界飼育係選手権〜	103
	ばくばくアニマル（セガサターンコレクション）	597
	爆れつハンター	243
	爆れつハンターR	707
	ぱすてるみゅーず	770
	パズルボブル2X	299
	パズルボブル2X+スペースインベーダー	574
	パズルボブル3	561

50音	タイトル	ソフトNo.
	パズルボブル3 FOR SEGANET	708
	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	737
	BATSUGUN	383
	ハットトリックヒーローS	128
	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	514
	ぱっぱらぱおーん	116
	バップブリーダー	389
	バトルバ	433
	バトルモンスターズ	33
	ぱにっくちゃん＜通常版／初回限定キャラクターBOX＞	709
	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	531
	はるかぜ戦隊Vフォース	662
	BULK SLASH	679
	ハングオンGP'95	97
	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは？～	270
	パンツァードラグーン	16
	パンツァードラグーンⅠ＆Ⅱ	444
	パンツァードラグーンツヴァイ	204
ひ	PGA TOUR'97	644
	PD ウルトラマンリンク	166
	ビクトリーゴール	9
	ビクトリーゴール96	214
	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	417
	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～	418
	美少女バラエティゲームラビュラスパニック	248
	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	269
	BIG HURT ベースボール	305
	必殺！	280
	必殺パチンココレクション	156
	秀吉・信長セット	419
	日灼けの想い出+姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	130
	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	459
	ピンボールグラフィティ	291
ふ	ファーザー・クリスマス	129
	ファーランドストーリー～破亡の舞～	562
	ファイターズヒストリー・ダイナマイト＜通常版／拡張RAM同梱版＞	670
	FIGHTERS MEGAMiX	461
	Fightig Illusion～K-1 GRANDPRIX～翔	501
	ファイティングバイパーズ	329
	ファイナリスト	724
	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	63
	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	474
	ファルコムクラシックス＜通常版／初回生産限定スペシャルディスク付＞	779
	ファンキー・ファンタジー	445
	ファンキーヘッドボクサーズ	480
	ファンキーヘッドボクサーズ＋（プラス）	608
	ファンタステップ	598
	ファンタズム	706
	FIST	409
	フィッシング甲子園	202
	フィッシング甲子園Ⅱ	623
	FIFAサッカー'96	195
	風水先生	398
	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	256
	ふしぎの国のアンジェリーク	532
	ぷよぷよSUN	515
	ぷよぷよSUN FOR SEGANET	726
	ぷよぷよ通	93
	ぷよぷよ通（セガサターンコレクション）	646
	ブラストウインド	488
	ブラック ドーン	599
	ブラックファイアー	148
	BLOOD FACTORY	420
	プラドルDISC Vol.6 吉田里深	748
	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	475
	プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97	647
	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	600
	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	421
	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	496
	プラドルDISC Vol.1 木下優	303
	プラドルDISC Vol.2 内山美紀	336
	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	363
	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	663
	プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	710
	PLANET JOKER	538
	BLAM！マシーンヘッド	612

50音	タイトル	ソフトNo.
	フリートークスタジオ～マリの気ままなおしゃべり～	609
	プリクラ大作戦	399
	プリルラ／アーケードギアーズ	719
	プリンセスメーカー2	92
	プリンセスメーカー2（セガサターンコレクション）	645
	ブルーシード～奇稲田秘録伝～	37
	ブルー・シカゴ・ブルース	70
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	693
	Break Thru！	71
	BREAK POINT	664
	プレイボーイ カラオケVol.1	320
	プレイボーイ カラオケVol.2	321
	ブレインデッド13	374
	ブレインバトルQ	197
	プロ麻雀 極S	153
	プロ野球 グレイテストナイン97	563
	プロ野球グレイテストナイン97 メークミラクル	749
へ	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	39
	平和パチンコ総進撃	372
	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	11
	ヘンリーエクスプローラーズ	539
	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	575
	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	692
ほ	冒険活劇モノモノ	685
	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	77
	ホーンテッドカジノ	362
	北斗の拳	147
	Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2	306
	ポポイっとへべれけ	15
	HORROR TOUR（ホラーツアー）	222
	ポリスノーツ	344
	本格プロ麻雀 徹萬Special	327
	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	375
ま	マーヴル・スーパーヒーローズ	711
	麻雀海岸物語～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	52
	麻雀学園祭＜通常版／初回限定版＞	780
	麻雀厳流島	17
	麻雀狂時代 コギャル放課後編	154
	麻雀狂時代 Cebu Island'96	298
	麻雀悟空・天竺	4
	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	225
	麻雀同級生Special（プレミアムパック／ソフト単品）	219
	麻雀ハイパーリアクションR	190
	麻雀四姉妹 若草物語	364
	マイティヒット～Mighty Hits～	379
	My Dream～On Airが待てなくて～	738
	毎日替わるクイス番組 クイズ365	199
	My Best Friends～st.アンドリュー女学園編～	207
	マジカルドロップ	138
	マジカルドロップ2	353
	マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号！～	648
	マジカルホッパーズ	601
	マジックカーペット＜通常版／マルコン同梱版＞	434
	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	319
	魔法騎士レイアース	61
	麻雀大会Ⅱ Special	373
	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ	384
	マスターズ遥かなるオーガスタ3	69
	松方弘樹のワールドフィッシング	162
	魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！ 核爆発5秒前!!～	712
	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	84
	幻のブラックバス	564
	マリカ～真実の世界～	649
	マンクスTT－スーパーバイク－	543
み	mr.BONES	665
	MYST	2
	南方珀堂登場	701
	南の島にブタがいた	376
	ミントン警部の捜査ファイル 「道化師殺人事件」	775
む	ムーンクレイドル	666
め	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	393
	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	365
	メタルスラッグ＜通常版／拡張RAM同梱版＞	576
	メタルファイター@MIKU	74
	メタルブラック	259
	メックウォリア2	750

50音	タイトル	ソフトNo.
	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	187
	メルティランサー～銀河少女警察2086～＜通常版／限定版＞	446
も	もうぢや	460
	毛利元就～誓いの三矢～	758
	燃えろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	115
	モータルコンバットⅡ完全版	227
	桃太郎道中記	751
	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	733
	モンスタースライダー	565
ゆ	悠久幻想曲	682
	優駿クラシックロード	544
	ゆみみみっくすREMIX	46
ら	ライズ オブ ザ ロボット2	274
	ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	713
	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	260
	ラストブロンクス 東京番外地	697
	羅媚斗（RABBIT）	667
	ラングリッサーⅢ（スペシャルパッケージ）	380
	ラングリッサーⅣ＜レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ＞	698
	RAMPO	12
り	リアルサウンド～風のリグレット～	683
	リアルバウト餓狼伝説	349
	リグロードサーガ	43
	リグロードサーガ2	394
	リターン・トゥ・ゾーク	163
	龍的五千年～DRAGONS OF CHINA～	613
	料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー～	179
	リンクル・リバー・ストーリー	194
る	ROOM MATE～井上涼子～	516
	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	752
	LUNAR SILVER STAR STORY	385
	LUNAR SILVER STAR STORY MPEG版	671
	ルパン三世 クロニクル	714
	ルパン三世 THE MASTER FILE	218
	LULU	390
れ	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	107
	レイヤーセクション	66
	レイヤーセクションⅡ	776
	レイヤーセクション（セガサターンコレクション）	602
	Race Drivin'	51
	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96	582
	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	495
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	308
	レボリューションX	251
ろ	ロードラッシュ	302
	ロードランナーエクストラ	481
	ロードランナー レジェンドリターンズ	189
	ロジックパズル レインボータウン	180
	ロスト・ワールド ジュラシック・パーク	771
	ロックマン8 メタルヒーローズ	489
	ロックマンX3	246
	ロックマンX4＜通常版／スペシャルリミテッドパック＞	699
	ROBO・PIT（ロボ・ピット）	167
	RONDE～輪舞曲～	777
わ	WORMS	545
	ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	68
	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	191
	ワールド・エボリューション・サッカー	668
	WORLDCUP GOLF～IN ハイアット ドラドビーチ～	224
	ワールドシリーズベースボールⅡ	386
	ワールドヒーローズパーフェクト	311
	ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-	533
	WIPEOUT（ワイプアウト）	292
	わくわく7＜通常版／拡張RAM同梱版＞	650
	WARA2WARS 激闘！大軍団バトル	614
	湾岸デッドヒート	139
	湾岸デッドヒート＋ リアルアレンジ	338
	WanChai Connection	3

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	0 9	2 3	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1	0 6	1 8					

❶性別
男性　1
女性　2

❷年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

❹セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　TV Gamer
03　GAME WALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　ザ・プレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
10　ゲーメスト
11　サターンファン
12　グレートセガサターンZ
13　電撃G's マガジン
14　TECH サターン
15　電撃SEGA SATURN
16　ファミ通サターン
17　GAME Clash
18　セガサターンマガジンのみ

❻今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

❼あなたは友人などへ誕生日やクリスマスにサターンソフトをプレゼントしたことがありますか？
01　ある
02　ない
03　もらったことはあるが、あげたことはない
04　あげようとは思わない
05　その他

❽このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

❾今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

❿表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓬表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　（特別対談）街から始まる夢の対談!!　鈴木裕VS中村光一
05　（特報）街
06　（特報）ソニックR
07　（特報）サクラ大戦蒸気ラジヲショウ
08　（特報）この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
09　（特報）デビルサマナー　ソウルハッカーズ
10　（特報）AZEL-パンツァードラグーンRPG-
11　（特報）プロ野球チームもつくろう！
12　（特報）頭文字D～公道最速伝説～
13　（特報）セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
14　（徹底攻略）スーパーロボット大戦F
15　（特集）コトバの力～ゲームがもたらす新しい表現のカタチ～
16　読者コーナー／LETTERS PARK-めざせ投稿KING!-
17　セガプレス
18　（連載小説）蒼穹紅蓮隊
19　七ツ風の島物語　ガープ博士の幻燈会
20　新情報入手!!　グランディア
21　（コラム）御意見無用
22　（〃）池袋サラのバーチャクラッシュ
23　セガサターンソフトデータバンク
24　NEW RELEASE TITLE
25　（COMING SOON）R?MJ THE MISTERY HOSPITAL
26　（〃）ジュンクラシック C.C.&ロペ倶楽部
27　（〃）サターンボンバーマン　ファイト!!
28　（〃）リアルバウト餓狼伝説スペシャル
29　（〃）リフレインラブ～あなたに逢いたい～
30　（〃）魔法学園ルナ
31　（〃）ファルコムクラシックス
32　（〃）Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2
33　（〃）水滸伝一天導一〇八星
34　（〃）マスディストラクション～お父さんにもできるソフト～
35　（〃）HOP STEP アイドル☆
36　（〃）ティンクルスタースプライツ
37　（〃）SEGA AGES/メモリアルセレクションVOL.2
38　（〃）チーム運営シミュレーションF-1 Grand Prix
39　（〃）ガイアブリーダー
40　（〃）仙窟活龍大戦カオスシード
41　（COMPLETE GUIDE）RONDE～輪舞曲～
42　（〃）サムライスピリッツ天草降臨
43　（〃）タクティクスフォーミュラ
44　（〃）カルドセプト
45　アーケードエクスプレス
46　AM3研Rush!!
47　電脳戦機バーチャロンX OVER
48　AM2研 EXPRESS WEEKLY
49　ハロー！　カプコン
50　ゲームの記憶
51　ゲームとアートの微妙な関係
52　箱崎の母的占い
53　裏技の極（きわみ）
54　セガサターンソフトレビュー

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　PC-FX
07　スーパーファミコン
08　PCエンジンシリーズ
09　NEO･GEO（CDを含む）
10　ゲームボーイ
11　NINTENDO 64
12　パソコン
13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14　フォトCDオペレーター
15　電子ブックオペレーター
16　セガマルチコントローラー
17　レーシングコントローラー
18　バーチャガン
19　アナログミッションスティック
20　コードレスパッド
21　新型バーチャスティック
22　バーチャスティックプロ
23　ツインスティック
24　セガサターンモデムセット
25　セガサターンワープロセット
26　フロッピーディスクドライブ
27　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト

001　悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
002　悪魔全書　第二集
003　アストラスーパースターズ
004　アルカナストライク
005　AZEL ―パンツァードラグーンRPG―
006　イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
007　ヴァンダルハーツ～失われた古代文明
008　ヴァンパイア セイヴァー
009　ウォークラフトII　ダークサーガ
010　ウルトラマン図鑑2
011　宇宙のランデブー～RAMA～
012　馬なり1ハロン劇場
013　UNO DX
014　Wizard's Harmony2
015　Wizardry ネメシス（仮）
016　英雄志願 GAL ACT HEROISM
017　SDガンダム GCENTURYS（仮）
018　SNKファン-CD餓狼伝説編
019　E・TUDE～エチュード～（仮）
020　X2
021　X-MEN VS. STREET FIGHTER
022　エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
023　R?MJ　The Mistery Hospital（仮）
024　音楽ツクールかなでーる2
025　GUNGRIFFON II（仮）
026　GRANDRED（グランドレッド）
027　ガイアブリーダー
028　ガンブレーズS
029　頭文字D～公道最速伝説～
030　機動戦士ガンダム　ギレンの野望（仮）
031　究極タイガーII PLUS
032　銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
033　きゅー爆っく
034　金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～
035　クーリエ・クライシス（仮）
036　グランディア
037　クロック！　パウパウアイランド
038　クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN
039　幻想水滸伝
040　現代大戦略　Strikes（仮）
041　この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
042　COTTOn 2（コットン2）
043　コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
044　サイキックフォース
045　サウンドノベルツクール2
046　坂本龍馬・維新開国
047　サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
048　ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
049　ザ・スターボウリングVol.2
050　ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
051　貞本義行 イラストレーションズ
052　サターンボンバーマン　ファイト!!
053　SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2
054　SAVAKI（サバキ）
055　ZAP! SnowBOARDING TRIX'98
056　Jリーグエキサイトステージ V1
057　実況パワフルプロ野球'97（仮）
058　実況Jリーグ　炎のストライカー
059　シャイニング・フォースIII　シナリオ1 王都の巨神
060　ジャングルパーク～サターン島～
061　白き魔女～もうひとつの英雄伝説～
062　水滸伝　天導一〇八星
063　スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
064　スーパーロボット大戦F～完結編～
065　スタートリング・オデッセイ1 ブルーエボォリューション
066　スーパーアドベンチャー　ロックマン
067　スレイヤーズ ろいやる2（仮）
068　制服～ハイスクールカウントダウン～
069　SEGA AGES／パワードリフト
070　SEGA AGES／ファンタシースター（仮）
071　セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
072　仙窟活龍大戦 カオスシード
073　センチメンタルグラフティ
074　卒業III～Wedding Bell
075　卒業アルバム
076　速攻生徒会
077　ソニックR
078　ソニック・ザ・ファイターズ（仮）
079　ソロ・クライシス
080　タブロー・イ・ゼロウ
081　ダービースタリオン（仮）
082　大航海時代外伝
083　たまごっち（仮）
084　ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
085　ダンジョン・マスター　ネクサス
086　探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
087　超フラッピー
088　CHILL（チル）（仮）
089　ツアーパーティー　卒業旅行にいこう
090　DJ wars
091　ティンクルスタースプライツ
092　テクストート・ルド　～アルカナ戦記～
093　デジグ　トーマス～アートコレクション
094　デジグ　ラッセン～アートコレクション
095　テナントウォーズ
096　TILK～青い海から来た少女～
097　慟哭　そして…
098　東京幻夢大学（仮）
099　ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～
100　ドラゴンナイト
101　DREAM SQUARE 山田まりや
102　七ツ風の島物語
103　七つの秘館　戦慄の微笑
104　忍ペンまん丸
105　バーチャファイター3
106　バーチャル競艇2
107　バーニング レンジャー
108　バイオハザード2
109　パチンコホール新装大開店
110　バトルガレッガ
111　バブルシンフォニー
112　反射でスパーク！
113　バロック
114　海辺（ビーチ）でリーチ!
115　美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語　Special
116　ファーランドサーガ
117　フォトジェニック
118　プラドルDISC
119　ブラックマトリクス
120　プリンセスクエスト
121　プリンセスクラウン
122　プリズナー オブ アイズ邪神降臨
123　プリンセスメーカー～ゆめみる妖精～
124　フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮）
125　ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～
126　フレンズ～青春の輝き～
127　プロ野球チームもつくろう！
128　放課後恋愛クラブ―恋のエチュードー
129　HOP　STEP　あいどる☆
130　MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
131　街
132　魔導物語
133　魔法少女プリティサミー　ハートのきもち
134　マリア 君たちが生まれた理由
135　マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～
136　マリオ武蔵野の超将棋塾
137　メタルフィスト
138　メッセージ・ナビ
139　モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
140　悠久幻想曲2（仮）
141　悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION
142　ユニバーサルナッツ
143　雷電ファイターズ
144　ラブリーポップ2 in 1 雀じゃん恋しましょ
145　リアルバウト餓狼伝説スペシャル
146　リフレインラブ～あなたに逢いたい～
147　RIVEN THE SEQUEL TO MYST
148　LUNAR ETERNAL BLUE
149　ルパン三世～ピラミッドの賢者～（仮）
150　Warz（ワーズ）
151　わくわくぷよぷよダンジョン
152　ワールドサッカーRPG（仮）
153　ワンダー3／アーケードギアーズ
154　湾岸トライアルLOVE

KOEI®

SEGA SATURN

怪力無双の破壊坊主、虎をも倒す剛の者──
一〇八人の好漢たちが縦横無尽の大活躍！

歴史シミュレーションゲーム

水滸伝
天導一〇八星

中国諸州の無頼漢が集う戦略基地"梁山泊"を創り、国を乱す奸臣・高俅を打倒せよ！美麗ＣＧによる要塞マップ上で、田畑が開墾され、砦や鍛冶場、酒場などの建築物がリアルタイムに増えていく──。中国奇書を鮮やかにＳＬＧ化した名品、ついにサターンへ。

※画面写真は開発中のものです。

12/18 発売予定
7,800円

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

今宵もまた
ドラマチックな世界に遊ぼう

光栄の新作ゲームソフト

リコエイションゲーム 大航海時代 外伝

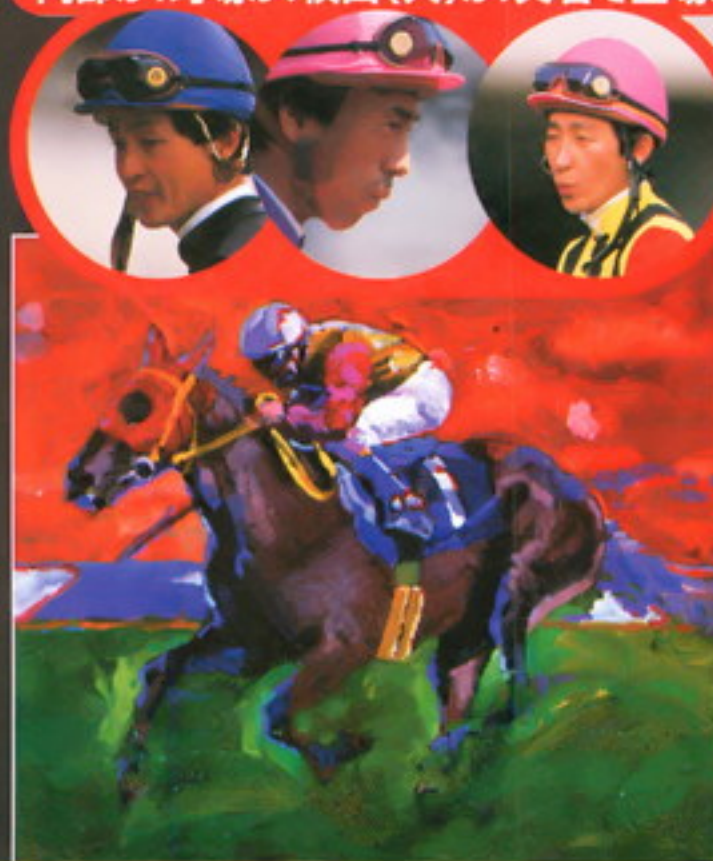
あの『大航海時代』に、外伝が登場。新主人公2人が展開する海洋冒険ロマン！

プレイするたび新鮮な自由度の高さはそのままで、物語のボリューム、イベント数は大幅にアップ。大ヒット作『大航海時代Ⅱ』を超える、密度の濃いストーリーがあなたを待つ！

※画面写真は開発中のものです。

1/29発売予定:6,800円

イベント、アイテム、発見物を網羅した究極の一冊！
大航海時代外伝ハイパーガイドブック
フクザワ・エイジ監修　A5判　本体1,200円　4-87719-518-1

岡部が、的場が、横山(典)が、実名で登場。

競馬シミュレーションゲーム Winning Post2 ファイナル'97

日程も最新、データも最新。ドラマを追求する競馬ゲームの定番。

オリジナル騎手の育成でさらにゲーム展開が奥深くなる！新日程への対応や種牡馬・繁殖牝馬の見直しはもちろん、イベントの追加、騎手の実名化など数々の要素を強化し、ますますリアルに！

好評発売中:6,800円

新イベントを遊び尽くす攻略本！
Winning Post2ファイナル'97ハイパーガイドブック
Studioフェラル編　A5判　本体1,200円　4-87719-507-6

英傑伝シリーズ 毛利元就・誓いの三矢

好評発売中:7,800円

イベントと合戦のすべてを知りたいあなたへ贈る!!
毛利元就 誓いの三矢ハイパーガイドブック
フクザワ・エイジ監修　A5判　本体1,200円　4-87719-519-X

華麗かつダイナミックに綴られる合戦絵巻。この醍醐味はゲームでなければ味わえない！

毛利一門の波乱の歴史をドラマティックに描くシミュレーションRPG、ついに登場。その偉業を支えた一族の結束、敵に回った人間との因縁の対決、複雑な人間模様と巻き起こる合戦の数々——。毛利家三代にわたる壮大な物語が、今、始まる。

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

SEGASATURN

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

リニューアル!!
株式会社光栄®
〒223　横浜市港北区箕輪町1-18-12　TEL.045-561-6861代

スーパーロボット大戦F
パーフェクトガイド

最強のロボット大戦をキミは見たか！

これがシリーズ最高峰の攻略ガイド！

SEGASATURN MAGAZINE BOOKS

SATURN MAGAZINE

SEGASATURN

スーパーロボット大戦F

PERFECT GUIDE

SOFT BANK

A5判・136P
本体価格950円

好評発売中！

“F”に登場するロボット、パイロットの詳細データをはじめ、マップ攻略からデータ解析までもりだくさんのパーフェクトガイド！ロボFはこれを片手にプレイしろ！

CONTENTS

- ▶システム解説
- ▶ストーリーチャート
- ▶マップ攻略
- ▶データ解析
- ▶リファレンス
- ▶ハミ出し情報

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

SEGA SATURN PRESS!

SEGASATURN PRESS!!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

最新のセガサターンタイトルを素早く紹介するこのコーナー。本誌初登場ソフトもあり！

SEGASATURN PRESS!!

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!

発売が迫った話題のタイトルをじっくり紹介。今号も、色とりどりのタイトルた大集結!!

ファーランドサーガ

12/18
●TGL●12月18日発売●6,800円●シミュレーションRPG●マウス対応●全年齢推奨

完成度 60%

ファンタジーの世界で繰り広げられる、愛と冒険の物語。ファーランドワールドがキミを誘う。

人の過ちが破壊を生むのか。その真意を見極めるために少年は旅立つ

パソコンのゲームで人気のあった「ファーランドサーガ」が満を持して登場。フィールドタイプに3Dクウォータービューを採用し、緻密な戦略を必要とする、臨場感溢れる戦闘が繰り広げられる今作品。豪華有名キャストによるイベントシーンも随所に盛り込まれ、物語に深みを持たせているのだ。さらに、アンケートハガキ返送者「TGLポスターカレンダー1998」プレゼントキャンペーンもあるぞ。

戦闘
戦略性の高いバトルシーン。コミカルなキャラクターが、画面せましと動き回る。

レオン
体力 426/426
魔力 103/206
攻撃 518(+ 5)
防御 405(+ 6)
知力 304(+ 8)
魔抗 406(+ 8)
敏捷 416(- 1)
5 Lv. 99 Exp 0
ブライアンのもとで剣士として育てられる。魔法は使えないが能力のバランスが良い。

ステータス
キャラクターにはそれぞれ得意とする分野がある。特性を生かした戦いを心がけよう。

Story of FARLAND SAGA

緑の国バースにあるチェスタ村。この穏やかな村から、1人の少年が王都を目指して旅立つ。彼は、軍事国ヨークと魔族の国トゥルク、そして農業国バースの3国間に結ばれる友好の式典をひとめ見ようと村を後にしたのだが、そこで事件は起こった。友好の式典は決裂の式典へと変貌し、各国の思惑が渦巻く戦争へと発展してしまった。平和は偽りでしかなかったのか。そして運命の歯車を止めることはできないのか。伝説と呼ばれる戦いが幕を開ける！

Cast of FARLAND SAGA

レオン（CV：上田祐司）
17年前の大戦で両親を失い、父親の親友ブライアンに育てられる。優しい性格で剣を振るのを好まない。

リアン（CV：菅原祥子）
深紅の瞳をもつ謎の少女。無口で自分のことはあまり話したがらないが、レオンにだけは打ち解けている。

ラルフ（CV：檜山修之）
レオンと同じ境遇で幼なじみ。レオンとは対照的に活発で、王族など権力に関するものが大嫌い。

カリン（CV：橘ひかり）
好奇心旺盛で元気いっぱいの女の子。最近魔法を習い始めたが、その腕は師匠も驚くほど。

マーシア（CV：松下美由紀）
有翼種セイレーンの女性で、現在はバース大使として活躍している。ファムのよき話し相手である。

ファム（CV：半場友恵）
バース王国夫妻の一人娘……またの名を史上最悪のお転婆娘。しかし、万民を愛する優しさがある。

オフィーリア（CV：川村麻梨阿）
お風呂とお酒が大好きな美しきエルフの女性。外見は20代だがエルフゆえさだかではない。

バーチャル競艇2

●日本物産●12月4日発売●6,800円●スポーツ●マルコン対応●全年齢推奨

完成度 100%

公認だからこそできる実名選手の登場と、高いクオリティ。前作をパワーアップした第2弾！

全国モーターボート競争会連合会 日本モーターボート選手会 公認で実現の「熱競!!ペナントレース!!」

競艇といえばおやじゲーといった考えはまちがい。車以上に慣性のかかるコーナリングや衝突による転覆などのシビアさがたまらない、立派なレースゲーなのだ。選手として各レースに出場していき、最終的にSG7大レースをクリアするのが目標の「英雄伝説」や、有名選手と対戦やデータを入力して予想のできる「夢競艇」。他にも「競艇辞典」や、友達との対戦を楽しむことができる「VSモード」の4つのモードで燃えることまちがいなし！

レース画面は超リアル！ ポリゴンで水しぶきやボートを見事に表現しているぞ。

ペラは購入後、自分で調整できる。モーターとの相性もあるので、よーく考えて調整しよう。

研修所を卒業してレースに参加、A1級レーサーになって1年に7回開催されるSGレースの制覇を目指すサクセスモードがこの「英雄伝説」。速くなるために必要なモーターは実際と同様にレース参加前に抽選で選ぶこととなる。運も勝負のうち、なのだ！

モーターは各レースの初日前に、ルーレットで抽選。

家にもちゃんとお金を入れよう。母さんが待ってるぞ。

君だけのサクセスストーリーを作り上げろ!!
英雄伝説

これでお父さんともバッチリ話せる!?
競艇辞典

けっこう難しい言葉や略語が登場する競艇。でも、このモードで用語の説明が見ることができる。これで君も一人前の競艇通!?

専門用語や略語が各ジャンルごとに分けられていて、わかりやすく解説してあるぞ。

競艇を熱く楽しめる4つのモード!!

レース場で 待ってるぜ!!

友達と腕を競え!!
VSモード

この「2」で、新たに追加された「VSモード」。モーター調整をしたうえで、友達と対戦できるのだ。対戦画面は上下2分割だが、ボートが大きめに表示されるので非常に見やすくなっている。

コーナーのライン取りでは、白熱することまちがいなし！ モーター調整も忘れるな。

実名選手と夢のレース!!
夢競艇

実名で登場する選手と実際のデータを元に忠実に再現されているからこそできる夢の対戦モード。自分のテクニックで、あの有名選手に挑戦だ！ また、雑誌や新聞の最新選手データやレース場の種類を入力すれば、実際のレースを予想することも可能。ただし、予想と違う結果になっても責任は取りません、だそうです。

レース予想もできる!?

レースの出場選手、コースの種類、最新データを入力してスタート！ 予想もできちゃうぞ。

有名選手と対戦！ 君のテクニックで挑戦してみよう。

卒業アルバム

●小学館プロダクション●'98年1月発売予定●3,800円●マルチメディア●全年齢推奨

完成度 100%

初代「卒業」から、10年の歳月を経て進化してきた「卒業」シリーズ……その記録をここに。

「卒業」から10年……思い出のたくさんつまったアルバムをあなたのもとへ

育成シミュレーションの草分け的存在である「卒業」シリーズ。1998年で構想より10年を迎え、最新作「卒業Ⅲ～Wedding Bell」も注目されている。この「卒業アルバム」は、「卒業」シリーズの歴史を振り返り、今までの、そしてこれからのファンのためのディスクなのだ。

～Graphic Box～

「卒業」の5人、「卒業Ⅱ」の5人、「卒業クロスワールド」から2人、「卒業Ⅲ」の5人。総勢17人の原画やセル画を鑑賞できる。

～Movie Box～

出演声優12人の座談会をムービーで収録。他にも、卒業Ⅲのプロモーションムービーが見られる。

～Jack in the Box～

「結婚」との比較ができる「彼女が25になったら……」、収録原画連続再生、描き下ろしイラストなど。

そして卒業Ⅲへ……

じゃんぐリズム

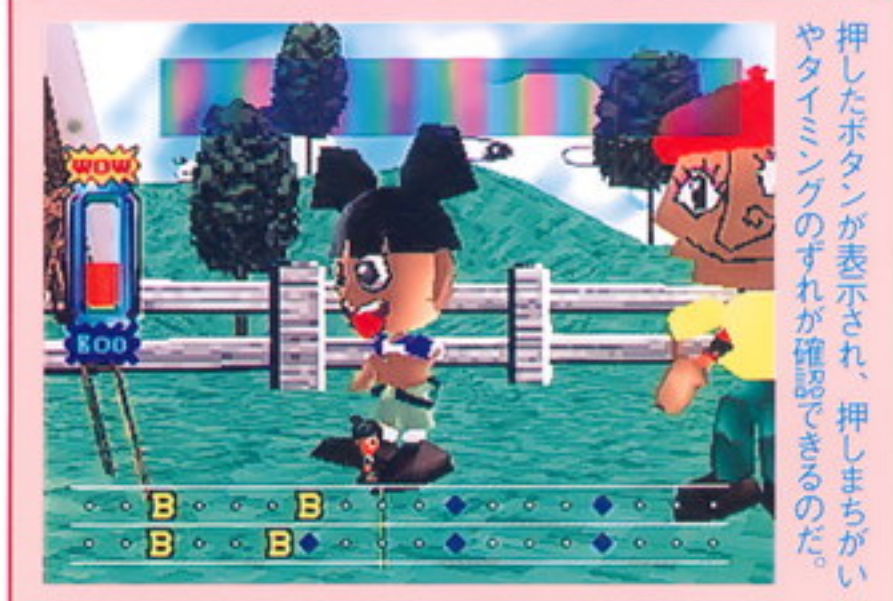
●アルトロン●12月中旬発売予定●5,800円●ダンスアクション●全年齢推奨

完成度 90%

待っていた人も多いはず、ダンシングゲームの登場だ。1人で、みんなで、アムロに負けるな！

プレイヤー同士の対戦もできるダンスアクションがやってきた

このゲームは、画面下に表示されているガイドに従いボタンを押すだけという簡単操作がウリ。たまに「アドリブタイム」という時間があり、この時間内は好きなボタンを押して、自由にダンスを楽しむことができるのだ。さらに、コマンド入力式の必殺技もあるらしいぞ。

Let's Dancing

ストーリームービーが流れてゲームスタート。ポリゴンで描かれた、かわいいキャラクターは動きまくり。個性あふれるキャラが多数登場するぞ。

書き込みガイドシステム

押したボタンが表示され、押しまちがいやタイミングのずれが確認できるのだ。

盛り上がる対戦モード

注目すべきは対戦モード。お互いの総合評価での点数を競い合う「リズム対戦」、ボタンを押すたびにたまる攻撃ポイントで相手のHPを0にするという「格闘対戦」の2種類が楽しめる。どちらのモードも盛り上がりを見せることまちがいなし！ 熱い踊りを見せてやろう！

ママも踊るわよ

UNO® DX

●メディアクエスト●'98年1月29日発売●4,800円●全年齢推奨

完成度 75%

パーティーや旅行で思わず遊んでしまうカードゲームの定番中の定番がゲームソフトになった。

もちろん「UNO」って叫ばないとペナルティーだよ！

世界で楽しまれている、カードゲームの代名詞「UNO」。TVゲームならではのハデな演出と個性的なキャラで思う存分「UNO」を楽しめる！ 1人でも、多人数でも遊べる3つのモードが用意されているので、モニターを囲んで友達と対戦するもよし、1人で腕を磨くのもよし。楽しみ方はいろいろだ。

UNO大好き少年

宇野くん

フリーUNO
プレイヤー 1P
対局人数 3人
MATCHプレイ なし
日本ルール
ローカルルール ← あり →
Draw 2 、Draw 4を出されたとき
同じカードを重ね出しできるルール

「フリー」「パートナー」では国際・日本のルール選択とローカルルールの有無が選べる。

あがる時や、特殊カードの使った時には、アニメの演出が入る。

ストーリーを楽しめる!! アドバンスモード

アニメバリバリで展開する1Pのみのストーリーモード。「全国高校生UNO選手権」を目指し、主人公の宇野君が個性的なキャラと「UNO」で勝負!!

「実は、ウノに1局つきあってほしいんだけど。いいかい？」

他にこんなモードもあるよ!!

フリーUNO

CPUを含めて、4〜6人でプレイできる

パートナーUNO

2〜3人でチームを組んで対戦するモード。チームの合計点数で競う。最大6人まで遊べるぞ。

蒼穹紅蓮隊 御徳用

●EAV●12月18日発売●2,800円●シューティング●全年齢推奨

完成度 90%

硬派なシューティング「蒼穹紅連隊」が、「バトルガレッガ」体験版とカップリングで再登場。

バトルガレッガ体験版が付いて、しかもお値段にっぱち（¥2,800）。リーズナブルに再登場！

今年の2月に発売されたアーケードゲームの移植作「蒼穹紅連隊」が、これまたアーケードで話題をよんだ「BATTLE GAREGGA」の体験版をひっさげ、プライスダウンして帰ってきた。「蒼穹」は2種類のロックサイトを状況に応じて切り替えて戦うといった戦略的要素が強い、凄腕シューターをうならせたゲームだ。

ターゲットロック

ファイア!!

再び戦場へ

屠竜（トリュウ） 八擶多 薫（ヤシダカオル）
紫電（シデン） 鳳 良太（ミカヅキリョウタ）
飄牙（ウガ） 国村リカ（クニムラ）

BATTLE GAREGGA

「御徳用」最大のウリがこれ。先日移植が決定したバトルガレッガの体験版だ。あの熱い戦いを、いち早く体験できるのだ。

体験版

蒼穹紅蓮隊 —そうきゅうぐれんたい— BATTLE GAREGGA 体験版

プリズナー オブ アイス ～邪神降臨～

●エクシングエンタテイメント●12月発売予定●5,800円●アドベンチャー●全年齢推奨

完成度 80%

多くの謎と恐怖が次々襲いかかる！ 君は陰謀を暴き、世界の危機を救うことができるのか!?

生命体「プリズナー」とは？ 多くの謎を解き明かし、世界を救え!!

場所移動と画面内をアイコンで調べることで、物語を進めていくアドベンチャーゲーム。このタイプのアドベンチャーは根気が必要なのだが、本作ではシーンによってリアルタイムで進行するので、判断力も必要になってくる。しかし随所に織り込まれるムービーや、ドキッとする演出で思わず焦ってしまうので、冷静に対処することは結構難しいのだ。ホラーなストーリーのスリリングな展開にズンズン引き込まれるぞ！

ただ調べるだけでは何もない場所でも、アイコンを変えて調べると何かが……。

的確な判断と

リアルタイムに進展するシーンでは、素早いアイコン切り換えや行動が必要だ。

行動で

作戦時に積み込んだ荷物は、謎の生命体「プリズナー」だったのだ！

随所に入るムービーはCGとアニメーションで展開。物語を盛り上げてくれる。

ストーリーは進む!!

●ストーリー

舞台は第二次世界対戦前の南極。謎の生命体「プリズナー オブ アイス」は、人知れずそこに眠っていた。時代が戦争へと流れていく中、ナチスドイツはそれに着眼し兵器利用をもくろむ。

救出したハムスンは意識不明。何かを知っているはずだが。

しかし、それに気付いたアメリカ軍は「ポラリス作戦」を実行。主人公「ライアン」はその作戦に参加。成功を収めるがその帰還時「プリズナー」に遭遇、徐々に陰謀へと巻き込まれていく……。

主人公 ライアン大尉

作戦に参加した主人公。実は彼自身にも大きな謎があるらしいが、本人は気づいていない。

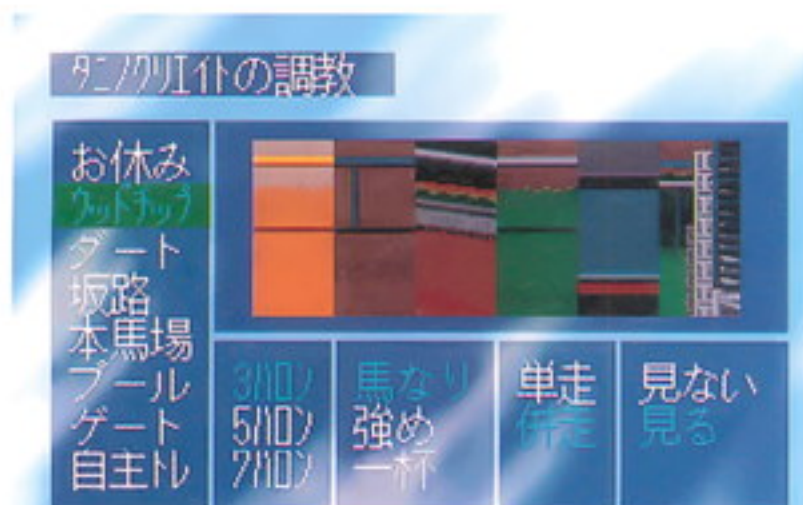
馬なり1ハロン劇場

●マイクロビジョン●11月27日発売●5,800円●シミュレーション●全年齢推奨

完成度 100%

よしだみほ原作の人気コミックがそのままゲームになって登場。さらに競馬が好きになるかも？

たまには馬の気持ちになって考えてみよう!!

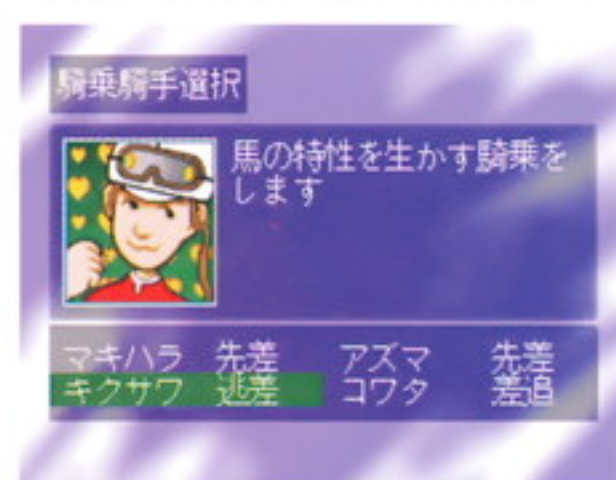
同タイトルのマンガでおなじみのかわいいキャラが登場する競馬シミュレーション。見た目とは裏腹にゲーム内容は本格的。牧場を経営しながら調教や配合などで最強馬を生みだし、GⅠレースを制覇することが目標となる。単純化されたシステムのおかげで、競馬初心者でも安心。原作同様に馬が思っていることを話すので、親しみを持ってプレイできるぞ。

調教の設定画面。見た感じでも他のゲームよりわかりやすくなっているでしょ。

お馬さんのき・も・ち♡

オッズや成績表以外に、馬自身の意気込みのメッセージが馬券購入の参考になるのもこのゲームならでは。たとえオッズが低くても本人（馬？）の意気込みしだいでは買い？

時には騎手が駄々をこねたりもするのだ。

馬が調教を嫌がる時はお仕置きですな。

調教時には持ち馬以外の馬の気持ちも聞くことができる。こんなナンパな馬も……。

騎手のグラフィックもかわいいぞ。もちろんタイプを見極めて選ぶのを忘れずに。

時には困ったことも……

時々馬が言うことを聞かなくなったり、疲れてケガしてしまうこともあるけど……かわいいから許しちゃう？

Fear of Death

オープニングムービーはメインとなる５人がこの事態に巻き込まれるまでの経過が描かれる。事故に遭うリョウ、それを見舞うために夜の街をバイクで病院へ急ぐハジメ、スケボーでトリックを決めるトモヲ、モデルの仕事をこなすミサト、そして病院で勤務中のアヤ。悲劇を目前にしたそれぞれの日常が、雰囲気たっぷりの音楽をバックに映し出される。

――エムジェイ。

R?MJ
THE MYSTERY HOSPITAL

COOL SHOCK

ホラーアドベンチャーというジャンルには数々のヒット作が生まれている。この「R?MJ」は、これまでキャラクターゲームを中心に展開してきたバンダイが、２年以上の歳月をかけて制作した意欲作。"五感ボタン"、"パーティープレイ"といった新しいシステムも導入され、さらに演出や音楽、キャラクターの動き、ストーリー分岐などにも、開発陣の徹底したこだわりが感じられる。今までに登場した同ジャンルの作品とはひと味違う切り口が期待できそうだ。

COMING SOON SOFT

完成度 95%

●バンダイ
●12月18日発売●6,800円
●アドベンチャー
●１人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言

最近セキが止まりません。まわりから「ラミアウイルスに感染したのか」と言われ、ちょっと不安な日々です。ところで、如月アヤだけは実在のモデルさんがいます。モーターショーの三菱ブースにいたそうなんだけど気がついた人はいるかな？（バンダイ・NOI）

五感ボタン ……【ごかんぼたん】

「五感（＝視覚、聴覚、触覚、嗅覚、味覚）」に神経を集中させているかのごとく、まわりの状況をチェックするのが「五感ボタン」。「ちょっと待って！」という仲間の言葉がカギとなる。

ちょっと待って！ ……【ちょっとまって】

仲間が注意を促す際、表示されるメッセージ。もし、五感に関するメッセージならば「五感ボタン」を使うと、新たな発見がある。

パーティープレイ ……【ぱーてぃーぷれい】

このゲームは主人公のハジメ１人で行動するのではなく、同じ境遇になった仲間がいる。つまり、自分１人で考えるのではなく、ときには仲間の声に耳を傾け、ときには自分の判断で行動していくことになる。それは心強くもあり孤独でもある。これがパーティープレイだ。特に「五感ボタン」を押すタイミングは、仲間の声を聞いて判断することが多いため、メッセージを聞き逃さないようにしたい（「ヘッドホン」は必須）。

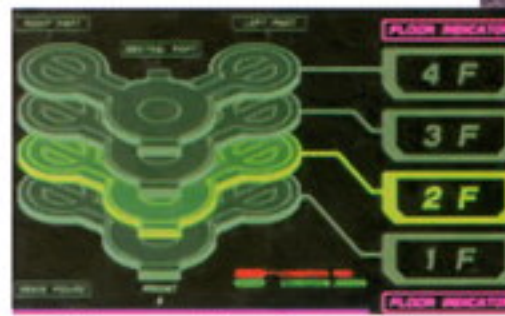
分岐 ……【ぶんき】

ストーリーの途中、プレイヤーの判断や、ときにはまるでコイントスで決められているかのごとくランダムで「分岐」する場合がある。もちろん、通らないルートで同じ時間に起こるイベントは目撃できない。つまり、一度のプレイではすべて見ることはできないので２度、３度とプレイが楽しめるわけだ。ちなみに「死」も１つの分岐である。

コイントス ……【こいんとす】

硬貨を投げて、落ちてきたときの面の表・裏によって物事を決めること。判断に迷うときは、天に任せるのがよいということか。病院内を二手に分かれて探索する際、登場人物も使った。当然、ランダム。

物語の舞台となるS.T.総合病院を案内しよう

エムジェイの舞台となる病院は最新の設備が整った、とある都市の総合病院。主人公ハジメの親友、リョウが交通事故でこの病院に担ぎ込まれたところから物語は始まる。親友の事故にバイクを走らせ病院へ急ぐハジメ。幸いにも軽傷ですんだリョウのケガだが、その後の突然の爆発は彼らの命を脅かす。分厚いシャッターで閉じ込められた病院の中で、出口を探す彼らと共にS.T.病院を探索しよう。

4階建てで3棟に分かれた建物は、セキュリティも万全だ。

待合室 WAITING ROOM

物語がスタートするのは、中央棟1階の待合室。ハジメ達の目の前で次々とシャッターが閉まり、正面玄関からは出られそうもない。助けを呼ぶためにも、外部と連絡を取らなくてはならない。公衆電話には不通の表示。そして売店の新聞には気になる記事が。

正面には受付。右には売店と公衆電話、中央には上へ行くエレベーターがある。

新聞を発見！ 明日はこの病院が記事になってしまう？

警備室 GUARDMAN'S OFFICE

防火シャッターが偶然（？）にも閉まらなかったL病棟への通路。入ってすぐ左には警備室がある。通信機能や病院内を映すモニタがある他、探索に必要な道具が手に入りそうだ。中央のモニタから病院の様子が手に取るようにわかる。

警備室の中央には、S.T.Gのロゴが入ったモニタが見える。

ストレッチャーが引っ掛かり防火シャッターが開いている！

モニタで2階の様子を見てみると、リョウたちの姿が。その後突如異変が起きた。

外部との連絡を試みるが、つながらない。望みはついえた？

そして2階の状況は？

モニタに映し出された2階の、突然の異変に驚くアヤ。急いで彼らの元へ行かなくては。

2階通路 PASSAGE

2階は1階からの吹き抜けの場所があるので、フロアはさほど広くない。1階を見下ろすと人影が。また別の棟へ移動するための防火シャッターは、爆発の影響でぐちゃぐちゃになっている。

2階から1階の待ち合い室を見下ろせる。下にいる人影はおそらくリョウかトモヲのものだろう。それなのに、アヤは「誰か？」と影におびえている様子だ。何故？

2階に上がると中央にナースステーションが見える。

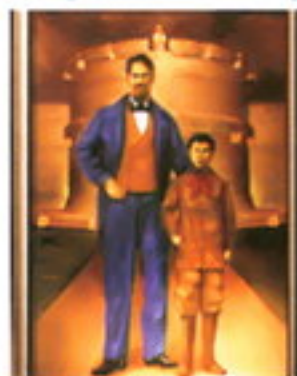
爆発の衝撃のせいか防火シャッターがぐちゃぐちゃに。

煙がのぼり、爆発の余韻が残る通路。また爆発したら……。

S.T.記念総合病院 【えすてぃーきねんそうごうびょういん】

正式名称は“天真宗治郎記念総合病院”。一般にはS.T.病院と呼ばれている。地上4階建ての3棟からなる建物で、病院内には最新の設備が整っている。防災システムもほぼ完璧なもので、火災の場合も炎をすべて遮断できるすぐれもの。最近はラミアウイルスによる患者が急増し、ウイルスの研究も盛んに行われている。

天真静夫 【てんましずお】

S.T.病院の設立者、天真宗治郎の長男で現天真病院院長。今の時点では院長室にある幼少時代の写真でしか天真氏の姿は見られず、本人がどこにいるのかは謎。今回の原因不明の爆発、5人だけが病院に取り残されたわけ。どこか陰謀めいた事故が続いている。爆発事故に関して、院長がどう関わり、どう責任を取るのか気になるところ。

大石ハジメ 【おおいしはじめ】

Age 18・Type O・H179/W68 「R?MJ」の主人公でプレイヤーキャラクター。高校時代はサッカーに没頭し、現在はバイクとロックに夢中。倒れた親友と、特別な感情を抱きはじめたアヤのために出口を目指し、戦い抜いていく。

如月アヤ 【きさらぎあや】

Age 21・Type A・H167/W45 B87 W58 H88　天真総合病院に勤務する看護婦。新人だが、美人で明るい性格で院内でも評判が高い。休日は病院を経営するS.T.G(スティーブン・ティラー・グループ）がメインスポンサーのレーシングチームでレースクイーンもこなす。病院の内部に詳しいアヤは、4人を出口へ導くために奮闘する。行動力があるハジメに徐々に心が動き……。

防火シャッター 【ぼうかしゃったー】

病院内に設置され、災害時に使われる。炎を素早く遮断するすぐれものだが、ついでに5人の行く手をも塞いでしまった。

院長室
THE CHIEF PHYSICIAN'S OFFICE

中央には院長用のデスクが置かれ、左右にはさまざまな置物が。高級感あふれる部屋だ。

2階の通路を塞ぐ防火シャッターの中へ移動すると、すぐに院長室の明かりが見えた。オレンジ色の明かりが灯り、部屋の中には不可解な物が多い。アズモ伝説なるものの説明が書かれた切り抜き。謎の置物。そして幼少の頃の写真。取るに足らないものに見えるが、この中に重要なアイテムが隠されている。そして院長室を調べている中、外から軽快な足音が聞こえた。扉の前に立った人物は、とある病気で通院をしていた美少女ミサトだった。

突然の足音に、入り口の方向へ勢いよく振り返るハジメとアヤ。

現れたのはこの病院に通院中のミサトだった。ハジメのことを紹介しようとするが、聞きはしない。

そして2階通路では再び爆発が起こった

黒い煙が充満する2階通路。未だ爆発の余韻を残し、足元には残骸が散らばっている。ミサトとの出会いと、彼女の気の強さが、危険を一瞬忘れさせる。しかしその直後に突然の爆発！ 通路の衝撃が病院全体を揺らした。運良く助かったハジメたちは、爆発で発生した煙に咳き込みながら、立ち上がった。恐怖ゆえの反動か、ミサトは差し伸べられたアヤの手を邪険に振り払う。どこか頼るような表情で、ハジメを見上げるアヤ。不安が現実となった爆発。自分たちの置かれた状況に、1階を探索するリョウとトモヲの安否を気遣いながら、急いで2階から脱出をする。そして、仲間たちと合流し、お互いの無事に安堵した。

煙が消えて一瞬の沈黙の後、2階通路は大量の炎と残骸を吹き出した。

爆発の振動と、降ってくる残骸にその場に倒れた3人。

仲間の無事を確認して、手を差し伸べるアヤ。しかしミサトは、その手を邪険に払う。

恐怖を怒りで忘れ去ろうと…

心強い仲間？ そして次に待つものは？

リョウ、トモヲと無事合流し、それぞれの場所で手に入れた情報やアイテムを交換しあう。「男が3人もいて……！」と説教を始めるミサトの態度には、ハジメたちも仰天した。2階の爆発から考えても危険な場所をむやみに歩き回るより、再度警備室の方へ向かった方がいい。リョウの提案で警備室へと急ぐ。その先には爆発をはるかに凌ぐ恐怖が待っているとも知らずに。

合流したトモヲたちにも尊大な態度のミサト。まだまだ子供？

この物語に登場する5人がそろった。この後には病院というワクを超え、新たな恐怖が待っている。

新真リョウ ……【しんまりょう】

Age 18 Type B H185/W75　ハジメたちとは親友。ワイルドで、どこか掴みどころのない謎多き男。クルマに凝っている彼は、オープンカー以外には乗らない主義で、その言動や行動力からもハジメとは別の意味で頼れる男だ。また、コイントスが好きで物事を決めるときによく使うらしい。事件は彼が交通事故に遭ったところから始まる。

流石トモヲ ……【さすがともを】

Age 18 Type B H168/W60　ハジメ、リョウの親友。明るい性格とその仕種からも、カワイイという印象を受けるトモヲ。アクセサリーの収集が趣味で、特にシルバー系がお気に入り。特技のスケボーとスノボではボーダーとしての腕もピカー。身長が低いことを気にしているらしく、3歳も年下のミサトに「ボウヤ」と見下ろされたときも、しきりに張り合っていた。

ラミアウイルス ……【らみあういるす】

全世界で猛威を振るい、すでに100万人を超える死者が出ている殺人ウイルス。S.T.病院を経営する「S.T.G」が現在ウイルス対策に全力を注いでいる。すでにラミアウイルスのワクチンが開発されているようだが詳細は定かではない。この他にも新種の殺人ウイルスが発見されている。

早川ミサト ……【はやかわみさと】

Age 15 Type AB H170/W42 B85 W52 H86　天女学園に通う中学生。かなりの美少女でファッション誌「Boys Kiss」の専属モデルも務めている。原因不明の病気「ミディー」にかかり、S.T.病院に通院していて事件に巻き込まれた。彼女のキツイ性格は、愛情に恵まれずに育った環境が関係しているらしい。その尖った性格も、仲間たちと助け合いながら行動するうちに、徐々にやわらかくなってくるはずだ。

爆発 ……【ばくはつ】

熱、光、音をともなった破壊作用。この病院で起きた爆発は原因不明のため、次の爆発がいつ起きるかわからない状態になった。万全の病院で何故爆発が起きたのかも、このゲームの謎だ。

ジュンクラシック & ロペ倶楽部

Jun Classic.C & Rope club

登場した時から、ゴルフシミュレーションとしての完成度の高さと、リアルなコース再現性が評価された本シリーズ。数度のバージョンアップを経た本作をさっそくチェックしていこう。

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●ティーアンドイーソフト
●12月18日発売予定
●6,800円●スポーツシミュレーション
●全年齢推奨

メーカーから一言

スポーツゲームファンの皆さま、お待たせしました！ T&E SOFTのゴルフ最新作が、シリーズ最高の完成度でセガサターンに登場します。寒くなりそうなら今年の冬、ミカンを片手に「こたつでゴルフ！」ってのもイイかも？ (プロジェクト推進室 柴田)

定評あるシリーズに日本ツアーのコースがついに登場だ！

このシリーズの最大の魅力は、ゴルフシミュレーションとしてのリアリティだ。そしてそれはもはや完成の域に達しているといっても過言ではない。最近のシリーズでは、多くのユーザーにとって魅力的なフィーチャーが盛り込まれている。それは、多人数プレイ派を満たしてくれる数多くのゲームモードであり、長く遊ぶ気にさせてくれる“記録”モードの充実なのだ。

今回は初の国内コース。テレビ放送のゴルフ中継でもおなじみのトーナメントなので、過去の名勝負を思い出しながらプレイするのも一興といえるだろう。

6つのゲームモードで遊び方も"多才"

1人でじっくり楽しむのに最適なのが、予選、決勝ラウンド合わせて4日間のトーナメントを戦う『J&Rトーナメント』。そして1人でも多人数でも楽しいのが、トーナメントの最終日にのみ出場する『1 dayトーナメント』、18ホールをラウンドしてスコアを競う『ストロークプレイ』。そして接待用には『マッチプレイ』『スキンズマッチ』が楽しめる。なお、『トレーニングモード』での練習も忘れてはならないのだ。

J&Rトーナメント

男子プロのトーナメントは通常4日間で開催される。2日間の予選ラウンドをクリアするのはもちろんだが、本番は決勝ラウンド。3日目を終わって5打差以上でトップだと、つい油断してしまうものだが……。

4日間、72ホールの長い戦いだ。初日15ホール目、ようやくリーディングボードに名前が！

スキンズマッチ

各コースに賭けられた賞金を勝ったプレイヤーが取っていき、総獲得賞金が多い人が勝利、というモード。引き分けのホールは賞金が繰り越されるので、5ホール連続引き分けたりすると、1打の重みがすごいのだ。

1ホールごとに確実に取っていきたい。賞金の繰り越しが続くと、プレッシャーも増加する！

コースの特徴を極めてリアルに再現！

各ホールのフェアウェイからグリーンの起伏、そして木々に至るまでジュンクラシックC.C.およびロペ倶楽部の様子が、まさに“必然性のある3D”で忠実に再現されている。さらにゴルフボールの弾道は、それらの地形データや風向きなどを元に、運動方程式でシミュレートされているのだ。ここが本作がリアルであるゆえんといってもいいだろう。それでは、その例を下で少しだけ見ていくことにしよう。

トラブル!?

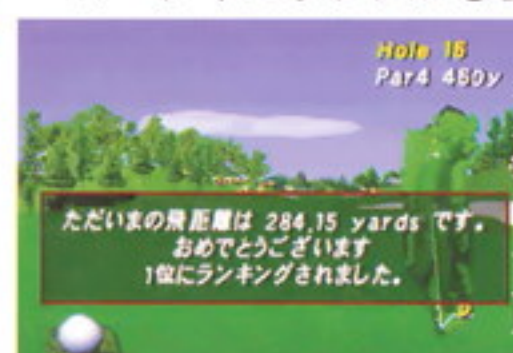
バンカーでのボールの状態にも、数種類ある。目玉だったら、短いクラブでとりあえず出すだけ。

歓声か？ ため息か

アンジュレーションはこのように編み目で表される。ほぼフラットなので、まっすぐ強めかな。

達成感をかき立てる数々の要素が！

ラウンドを重ねるごとに蓄積されるデータが、緻密でかなり燃える。また、『J&Rトーナメント』ではドラコンホールとニアピンホールが設定されていて、好成績だとスペシャルクラブがもらえるのだ。

ドラコンホールではぶっ飛ばしたいところだが…。でも、この距離で1位っていうのはラッキー！

男の悦び！

アルバトロス	0回	0.0%
イーグル	0回	0.0%
バーディ	6回	40.0%
パー	7回	46.6%
ボギー	2回	13.3%
ダブルボギー	0回	0.0%
その他	0回	0.0%

登録プレイヤーごとに、記録が細かく蓄積されるのだ。なかでも、パーセーブ率、平均パット数、平均スコアは思いっきり気になるところ。

ゲーム序盤のステージ5までの紹介だ！

サターンボンバーマンファイト!!

完成度 100%

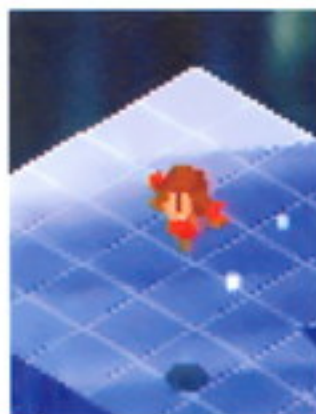
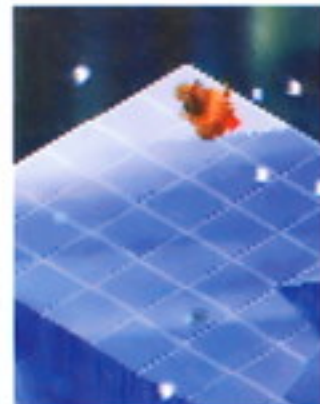
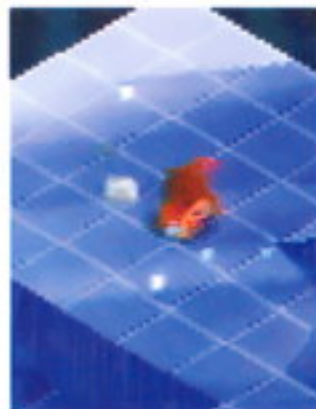
●ハドソン●12月18日発売
●5,800円●対戦アクション
●マルチターミナル6対応

メーカーから一言　開発も終了し、現在スタッフ同士で4人対戦にはまってます。ゲーム中のキャラとスタッフの声がシンクロしあって、うるさいったらありゃしません。でもレヴィシアのイラストとバラードな歌が流れると、みんな静かに見入ってます。何か変な光景？(制作　池之内)

発売までに約1カ月となった「サターンボンバーマンファイト!!」。今回はプレイヤーキャラ「まみちゃん」を使って、STAGE5までをかる〜く紹介していくぞ。

基本アクションのお・さ・ら・い

移動

ジャンプ
障害物をよけたり炎を避けたりできる。爆弾を投げた場合、遠くに投げれるる。

宙返り
ジャンプ中にもう一度ジャンプボタンを押すことで、さらに高い2段ジャンプになる。

ダッシュ
キーを同じ方向に2回入れることで素早く移動できる。炎を避けたり、アイテム奪取に必要。

乗っかり
この動作によるメリットは、今のところ不明だが、対戦相手をからかってみてはどう？

攻撃

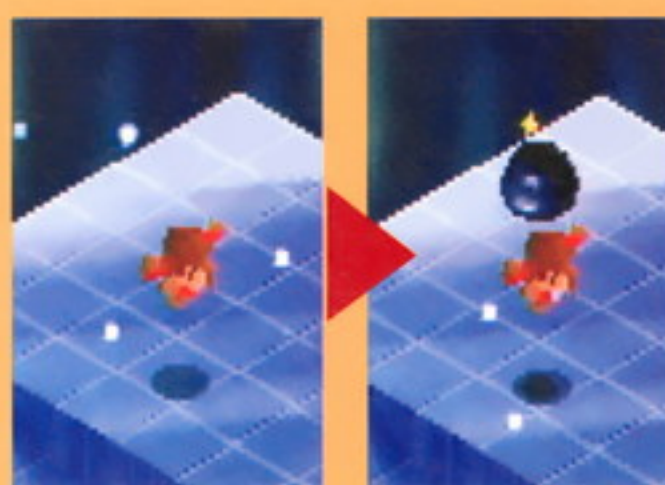
爆弾置き
いままでの「ボンバーマン」と変わらない基本攻撃である。爆弾をセットした後、一定時間で爆発し、四方に広がる爆風で相手にダメージを与える。

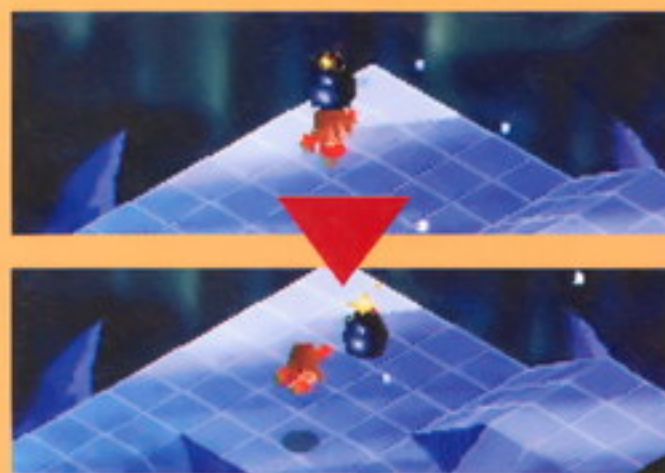
爆弾投げ
爆弾をセットした後に、もう一度ボタンを押すことで持ち上げることができる。さらにボタンを押すと、持っていた爆弾を進行方向に投げることができる。

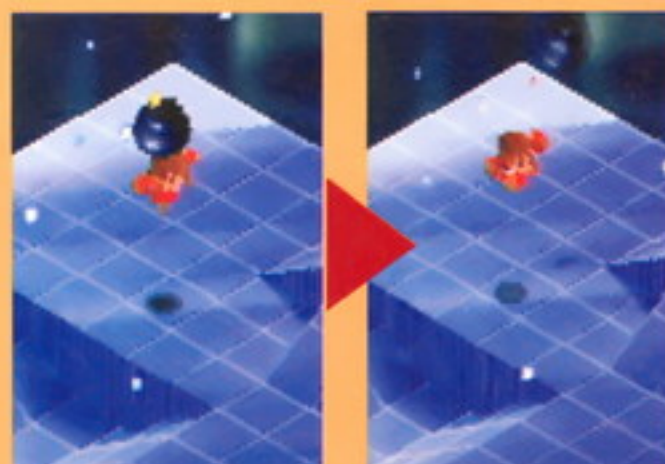
爆弾蹴り
セットした爆弾にぶつかると、進行方向に蹴飛ばすことができるのだ。爆弾投げと蹴りは、当たった相手を気絶させ、持っているアイテムを放出させるのだ。

デカ爆
通常の爆弾をセットするたびに、「爆弾ゲージ」が溜まっていく。ゲージがいっぱいになると、周囲のキャラに大ダメージを与える「デカ爆」が投げられる。

知っていると役に立つ㊙テクニック

その1　瞬間投げ

この技は誰でも、すぐに思いつく技だが、結構重要なのでチェックしよう。通常、爆弾を投げるときは、爆弾をセットしてから持ち上げるため、一瞬動きが止まってしまう。が、瞬間投げは、ジャンプしつつ爆弾をセットすることにより、移動しながら素早く爆弾を投げつけることができる。基本だけど重要。

その2　アタック投げ

キャラクターが爆弾を持って空中にいる状態で、キャラクターの正面方向のキーをすばやく2回入れて爆弾を投げる。すると、バレーボールのアタックのような鋭い球筋の爆弾を投げることができる。これは、その1の瞬間投げを使うことで、何もない状態からいきなり相手に投げつけて驚かすことが可能だ。

その3　8方向投げ

アタック投げと同様に、キャラクターが空中にいる状態で、方向キーの8方向のどれかを入力しておき爆弾を投げる。すると、キャラクターの向きに関係なく、入力された方向に爆弾が飛んでいく。この技は、コンピュータ戦よりも対人戦で役に立つテクニックで、上級者ほど引っかかりやすいぞ。

STAGE 1

「お花畑でごいっしょに」

14×14マスの広さのステージ。まみちゃんの最初の相手は「戦闘員12号」。なぜかまみちゃんを怖がっていて「イジメル…？」、「イジメナイ…？」と、びくびくしているのだ。最初の相手だけあってそんなに強くはないのだが、やたらめったらに追いかけ回してくるので、距離がとりづらい。とりあえず、練習ステージだと思って気楽に相手をしてあげよう。

12号が臆病なだけなのかな。それとも、まみちゃんがいつもイジメているのかな。

まみちゃん、あれだけ爆弾をころがしておいて「イジメないよ」はないと思うケド……。

特にこれといって特徴のないステージだけど、真ん中にある小高い丘がちょっとくせ者なのだ。はやめに周りの木を壊しておこう。

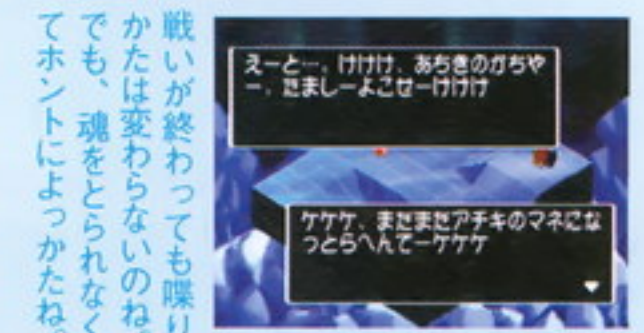
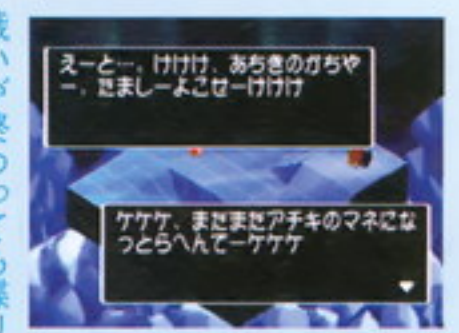
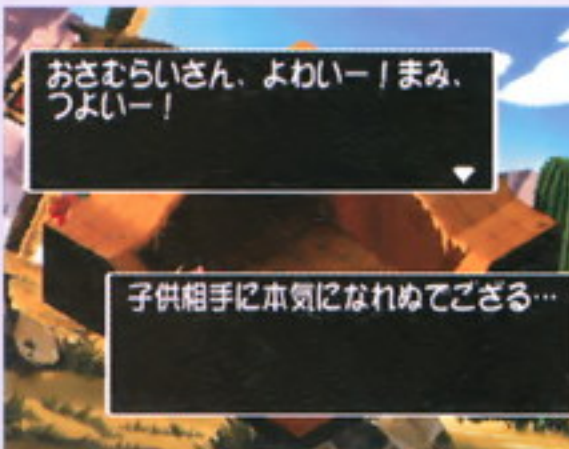
今まで1対1で戦ってきたので、1人に気を配ったいればよかったが、ここではぼやぼやしてると囲まれちゃうぞ。

STAGE 2

「北の国から……」

10×10マスの広さのステージ。神秘的なBGMが流れていて、寒さを感じるステージだ。2番目の相手は「パンプ」。まみちゃんの魂を奪いに来たのだ。ここでは、爆弾の爆風で氷のソフトブロックを壊しながら戦うのだ。画面下のくぼんでいる所を利用して、近寄ってくるのを狙って爆弾を当て、動きを止めてやっつけろ。なんとなく憎めないヤツだけど、魂を取られるわけにはいかないのだ。

12号が臆病なのかな。それとも、まみちゃんがいつもイジメているのかな。

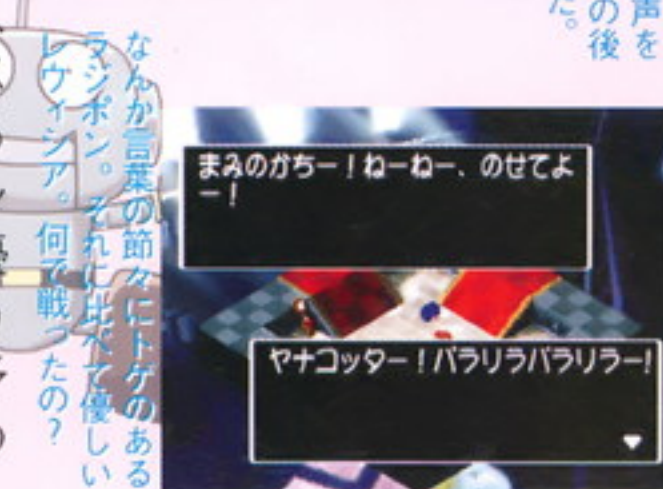
パンプがおもしろい喋りかたをするので、まみちゃんがまねしちゃった。そっくりだね。

戦いが終わっても喋りかたは変わらないのね。でも、魂をとられなくてホントによかったね。

おさむらいさんを見たら「チャンバラごっこ」だなんて、ほんとにお子さまだよね。

まみちゃん強い！　でも、小鉄は何か言い訳みたいなことを言っているようだケドね。

このあたりから、だいぶコンピュータが手強くなってくるぞ。いざとなったら時間切れを狙うのもいいかも。

STAGE 3

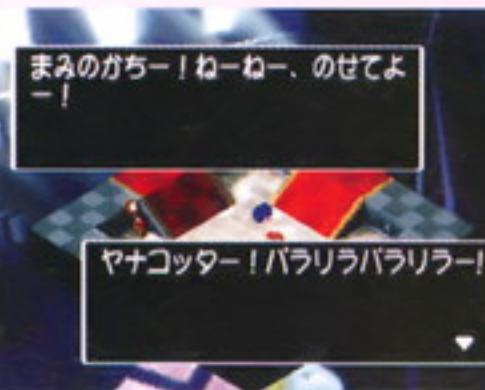
「戦火の宮殿」

14×14マスの広さのステージ。中世ヨーロッパ風の造りの城の中で、戦いが繰り広げられる。しかも、このステージは3人でバトルをすることになるのだ。お相手は「ラジボン」と「レヴィシア」。いじわるなラジボンに対して、優しいレヴィシア。なのに、なぜだか戦うことになるのだ。乱戦になることが予想されるので、ここで生き延びるためにはかなりの腕が必要になるだろう。

まみちゃんに、ラジボンが声をかけてきたと思ったら、その後ろにいたレヴィシアにだった。

なんか言葉の節々にトゲのあるラジボン。それに比べて優しいレヴィシア。何で戦ったの？

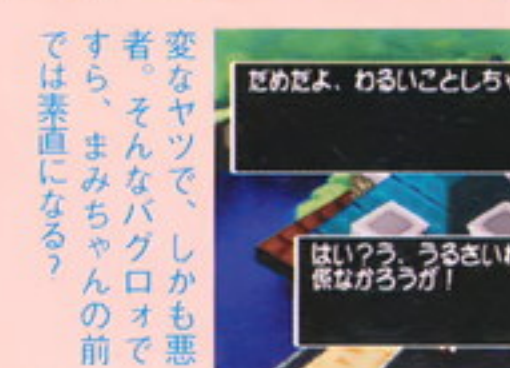
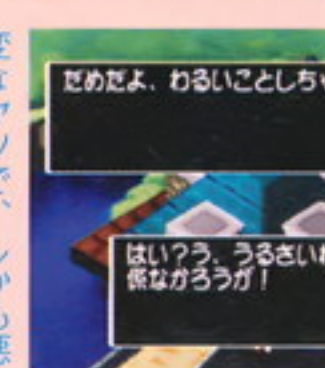
STAGE 4

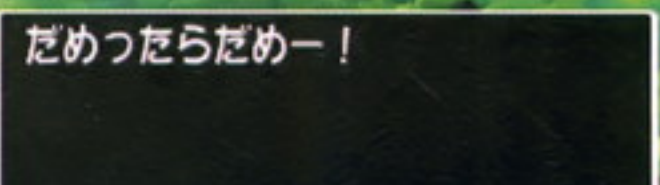
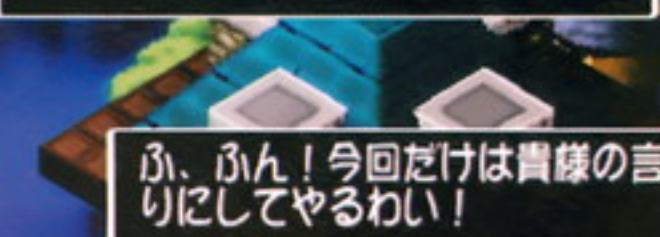
「荒野の攻防」

12×12マスの広さのステージ。サボテンが生えているところを見ると砂漠みたいだけど、かなり高さのある崖っぷちみたいな場所だ。この段差ゆえ、移動が困難なステージだぞ。ここでの相手は、おさむらいさんの「小鉄」という男。刀に興味を示したまみちゃんと戦うことになるのだ。からかい半分で始めたチャンバラごっこが、小鉄にとっては哀しいできごとになってしまうのだった。

STAGE 5

「浮遊城の砦」

12×12マスの広さのステージ。天空に浮かぶお城の上での攻防だ。相手は、「バグロォ」なんていう変なヤツ。怪しいマントに身を包み、まみちゃんを待ち受けているのだ。なぜ、まみちゃんがここにいるのかだって？あまり深く考えないでほしい。お城のかたち上、すごく動きづらい地形になっている。壁を盾にして戦おう。

何にでも興味を示すまみちゃん。悪者っぽい相手にも臆することがない。

変なヤツで、しかも悪者。そんなバグロォですら、まみちゃんの前では素直になる？

慣れてくれば戦いやすい地形だろう。陰に隠れてヒット＆アウェイで攻撃するのだ。少し時間がかかるけど。

そして　この先には……

SS版RBS(リアルバウト スペシャル)では、あのギ…

SS版RBSの特典を紹介!!

餓狼伝説シリーズの最新作であるRBS。SS版では必殺技や連続技の練習ができるプラクティスモードや各種設定が追加されているので初心者の人も安心。また、上級者のマニアックな連続技探しにも適しているだろう。そして今回、幻の隠しキャラ、ギースの存在も発覚した!

COMING SOON SOFT

完成度 75%

●SNK ●12月25日発売予定
●5,800円 拡張RAMカートリッジ同梱
お買い得セット7,800円
●対戦格闘 ●拡張RAMカートリッジ必須

メーカーから一言

セガサターン版「リアルバウト餓狼伝説」では、なんとあの隠れキャラ「ギース・ハワード」が初めから使える!! 謎のオーラを身に纏ったその姿は、果たして夢か幻か……。これで対戦の楽しさもグッと広がります! オプションモードも充実しているので、要チェック!

Real Bout SPECIAL®

伝説が今再び…

 ※画面写真は開発中のものです。

ース・ハワードが使える!?

ボガード兄弟もビックリ!!

ギース・ハワード……。彼は餓狼伝説のボスキャラとして登場し、それ以降数々のシリーズに参戦しているボガード兄弟(テリー・ボガード、アンディ・ボガード)の永遠の敵だ。中にはプレイヤーキャラとして登場していることもあり、その人気の高さがうかがえる。このRBSでは、新キャラとしてタン・フー・ルー、チン・シンザン、ローレンス・ブラッド、ヴォルフガング・クラウザーの4人が登場しているものの、ギース・ハワードの登場はなかった。そう、彼は前作の物語で倒されているからだ。では、なぜ今回は登場しているのだろうか……。RBSの核心に迫るその事実はキミ自身の目で確かめ、そしてその手で彼の強さを体験してほしい。

GEESE HOWARD

容姿はお馴染みでもその実力はまったくの別物!?

ギースはカッコイイ必殺技を多く持っている。

移植状況はどんな感じでしょう?

このゲームはコンビネーションアタックを軸にした連続技を決める爽快感と2ラインバトルシステムが奏でる奥深い駆け引きが特徴で、それを損なわないためにも完全なる移植が望まれる。写真公開だけの今回ではまだその辺りの評価は下せないが、写真を見る限りでは移植は順調のようだ。

プラクティスモードで技の練習をしよう!

SS版の移植最新作であるサムライスピリッツ天草降臨から登場したこのモードは、無抵抗のCPUキャラを相手に必殺技の入力が練習できる大変便利なモードだ。今回のRBSに加わるプラクティスモードでは、超必殺技や潜在能力がいつでも使用可能という便利仕様となっている。ギースの登場もあり、このモードにはお世話になりそうだ。

連続技の開発は、格ゲーの楽しみのひとつだよね。

リフレインラブ
REFRAIN LOVE

Close your eyes
And feel my heart desire
I need your love in my heart

～あなたに逢いたい～

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●リバーヒルソフト●11月27日発売
●6,800円(CD-ROM2枚組)
●男女7人恋愛シミュレーション
●1人プレイのみ●全年齢推奨

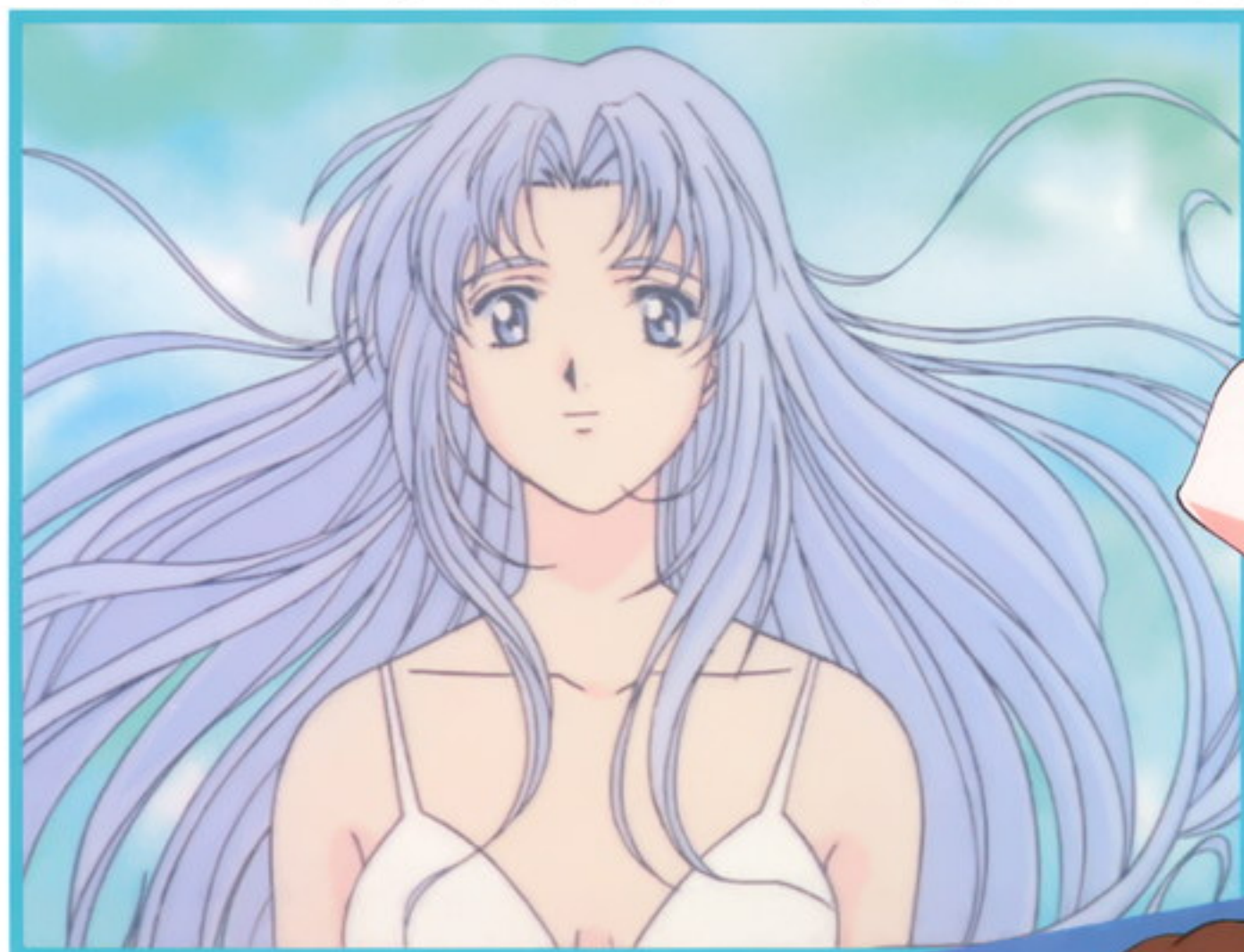
メーカーから一言　もうすぐ発売の「リフレインラブ」。サターン版では、今回サタマガで紹介されているとおりオリジナルグラフィックやおまけモードを追加。さらにハート型音楽CDなどをパックしたスペシャル仕様(初回限定)。予約していない人はお店に急ごう！　(広報ハラ)

キャンパスライフは恋の予感でいっぱい♥等身大のラブ・シミュレーション

サターン版堂々完成！

リフラブ3人娘との出会い、そしてラブラブイベントを大紹介！

大学4年の夏……ぼくはひとりの妖精を夢に見た。

彼女の名はさ・く・ら・と・も・み

主人公は大学４年生の男の子。すでに卒業に必要な単位は修得済みで、あとは卒業論文を提出するだけだ。結構充実した４年間の大学生活だったが、ただ１つ心残りなのは彼女が全然できなかったこと……。

そんな学生時代最後の夏の夜、彼は１人の女の子を夢に見る。それは心の中で温めてきた、自分の理想の結晶なのか……？　そして次の日、公園でぼんやり芝生に寝転んでいると、運命の出会いが空から降ってきた!!

佐倉朋美

主人公にボールをぶつけた子供達をやさしくなだめ、かわりにあやまってくれた女の子。可憐な妖精のイメージと彼女がぴったり重なって……。

夢じゃない……ホンモノだ……!!

「リフレインラブ」では随所にアニメーションが使用され、イベントを盛り上げる。ゲーム中のキャラのセリフもフルボイス仕様だ。

合コンはハプニング続出!!

蘭!? なんでお前がここにいるんだ!?

[泰蔵] その娘が言うには、女ばっかで
出会いがなかなか無いんやと!
ほんでオレが、合コンをな・・・

大学の友達、榊泰蔵がセッティングしてくれた桜咲女子短大生との合同コンパ。どんな女の子に会えるか楽しみにしていたら、やってきたのは幼なじみの結城蘭。そしてなんとあの佐倉朋美も一緒だったのだ! 嬉しい偶然にうかれつつも、いつの間にか大人になった幼なじみの横顔も、ちょっぴり気になる主人公であった……。

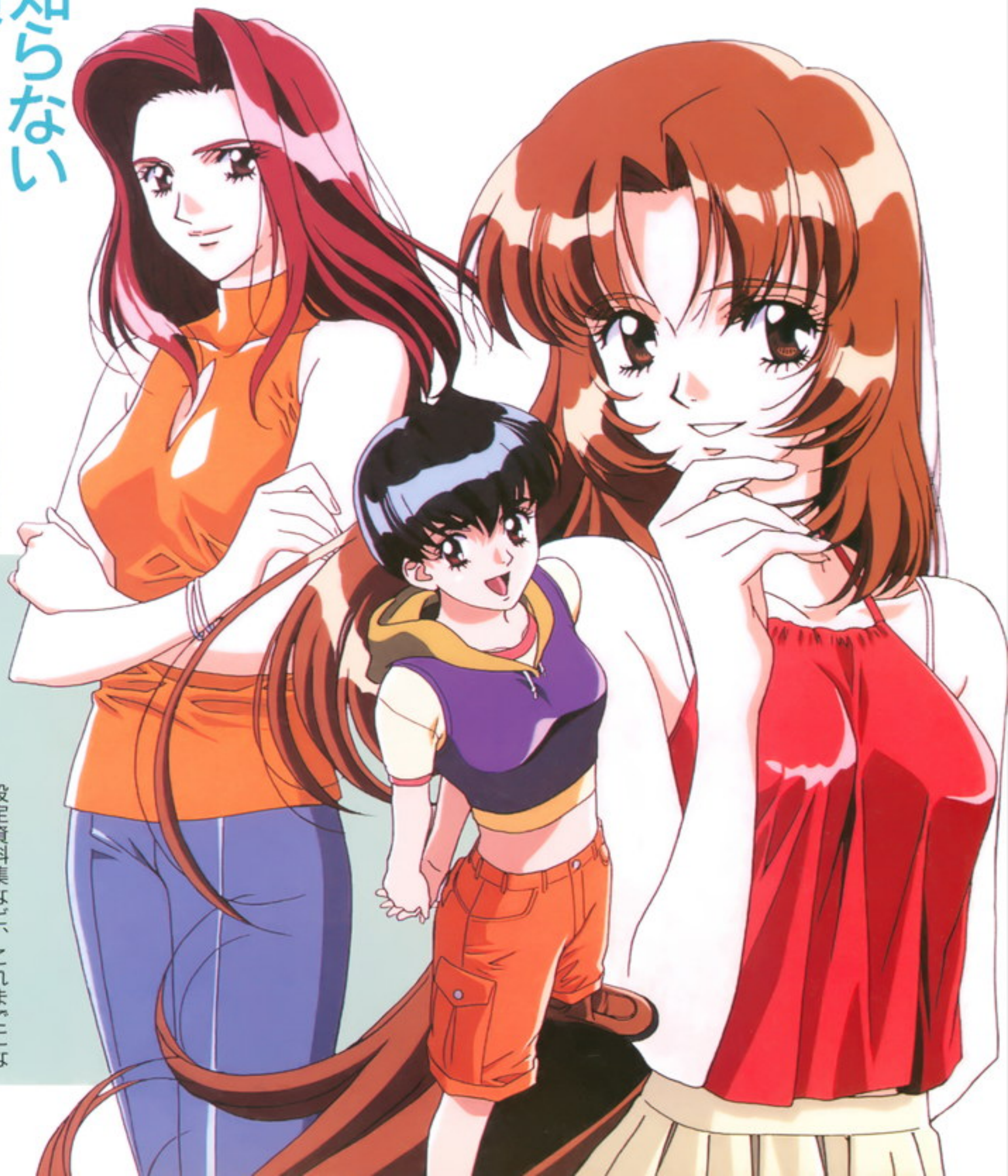
結城蘭

[蘭] ・・・ホラ、私ってさ、
マイペースだから、
友達少ないんだよね。

気の強さは天下一品! 何者なんだ彼女は……!?

もう1人、蘭が連れてきた友達は大人の色香漂う高宮祥子。しかしいきなり泰蔵にむかってビンタ炸裂! どうやら泰蔵の下ネタに我慢ならなかったらしい。後に彼女が大企業の社長令嬢と知って、またびっくり……。

高宮祥子

ぼくの知らない蘭の素顔…

PSユーザーさんごめんなさい

サターン版リフラブオリジナル おまけモードは超充実♡

おまけ
設定資料
ミュージックモード
ビジュアルモード
ENTER
EXIT

設定資料集など、これまでになかった"おまけ"が楽しみ。ミュージックモードでは、DJ矢茂哲哉がリフラブのBGMを軽快にお届けするぞ!?

クリスマスまでの半年間 少しでもたくさんの想い出を つくっていきたいから……

「リフレインラブ」はとても自由度の高いゲームだ。主人公は、4つのターンに分かれた1日を、好きなように過ごす。外出して人に会うもよし、自宅でパラメータを上げるもよしだ。ゲームの最終目的はラブラブなクリスマスイブを過ごすこと。そのためには、恋と友情のバランスを取りながら、ガンガン女の子にアプローチしなくてはならない。何気ない会話、そして週末のデートが2人の距離をせばめていくぞ。親密度が上がれば、ラブラブなイベントがどんどん発生し、物語はドラマチックに展開していくのだ。どんな事件に出会えるか、すべてプレイヤーの心しだいだ！

右上のメーターは女の子の親密度（3人分）、所持金、男の子の親密度を表す。自宅では電話のやりとりもあるぞ。

リフラブの1日

（早朝）ー朝ー昼ー夕ー夜ー（深夜）

男を磨け！	パラメータいろいろ
体力	部屋で寝て体をリフレッシュ。ダウンしたときは体力回復だ！
知識	卒論の勉強も忘れずに。将来に大きく影響するぞ。
ユーモア	日常会話でのセンスが問われるパラメータ。
センス	イモい男はモテないらしい……。なおさんの店でセンスを磨け！
プライド	いろんなシチュエーションで揺れ動く男のプライド……。

イベントを求めていざ桜咲の町へ！

桜咲町は大きく4つの区域に分かれ、合計28カ所を自由に移動することができる。外出の楽しみは誰かにばったり出会うこと。話をしたり思わぬイベントに遭遇したりするのだ。誰がいつ、どんな場所にいるのか、それぞれの行動パターンを考えながらプレイするのは楽しいぞ。

桜木町MAP

1ターンに1カ所移動することができる。誰かに出会うことができればラッキー。もちろんスカな時もある。会う約束をしたら、場所と時間をくれぐれも間違えないように。

大学

主人公が通う大学。男の友情を深める基本の場所だ。

桜咲女子短大

桜咲の聖域と呼ばれるお嬢様学校。待ち伏せがクセになりそう。

カクテルバー

彼女とグラスを傾けあう仲になれたら……。ムード満点の場所。

レンタルビデオショップ

うっかりHビデオを借りようものなら……。げっ！

なおさんの店

蘭がバイトしている喫茶店。マスターはみんなの相談相手だ。

クラブハウス

哲哉がDJをつとめる夜は、彼目当ての女の子でいっぱい…？

週末のデートスポット

前日に電話でデートの約束をしよう。大体は駅で待ち合わせて出かけるパターンだ。男同士で遊びに行くこともできる。

植物園

季節ごとにいろんなデートスポットが。料金は男持ち。

プール

場所によってはサービスショットが拝める場合もある。

からめばからむほどおもしろい!?
リフラブ人物相関図

「リフレインラブ」の登場人物は総勢26名。各キャラが持つストーリーを縦糸とし、横糸である主人公が自由にからんでいく。プレイするたびに新しい発見、出会いがある。そして、それがリフラブの魅力なのだ。

桜咲女子高等学校
安井舞美
華色尚子
綾乃
哲哉の追っかけ
結城蘭
バイト先の喫茶店のマスター
なおさん
親子
先輩・後輩
矢茂かすみ
佐倉朋美
高宮祥子
幼なじみ
理想？
？
何でも話せる友人
高宮グループ社員
七瀬ちづる
伊達一彦
社長令嬢
兄妹
森田留美
姉弟
森田裕紀
親友
主人公
親友
桜咲町にすむ大学４年生。単位はきちんと取得したらしい。頭脳・ルックスはそこそこといった感じ。彼女いない歴22年？
矢茂哲哉
佐藤昴介
？名字が……
伊達美里
（舞美のハート）
親友
コンビニアルバイト
久志原美紀
謎の男
榊泰蔵
セクシーパブ勤務
三田藤子
チンピラ
財津正信
レンタルビデオ店勤務
端間みつき
桜咲が丘総合病院
日野ひかり
緒方哲
工事現場監督
山崎平吉
不良
安城兼行
山本伸治

ヤツラがライバル!?

同じ大学に通う哲哉・昴介・泰蔵は主人公のいわば親友。彼らは彼らなりにいろんな事情をもって主人公にからんでくる。そして彼らもそれぞれの恋を追いかけているのだ。

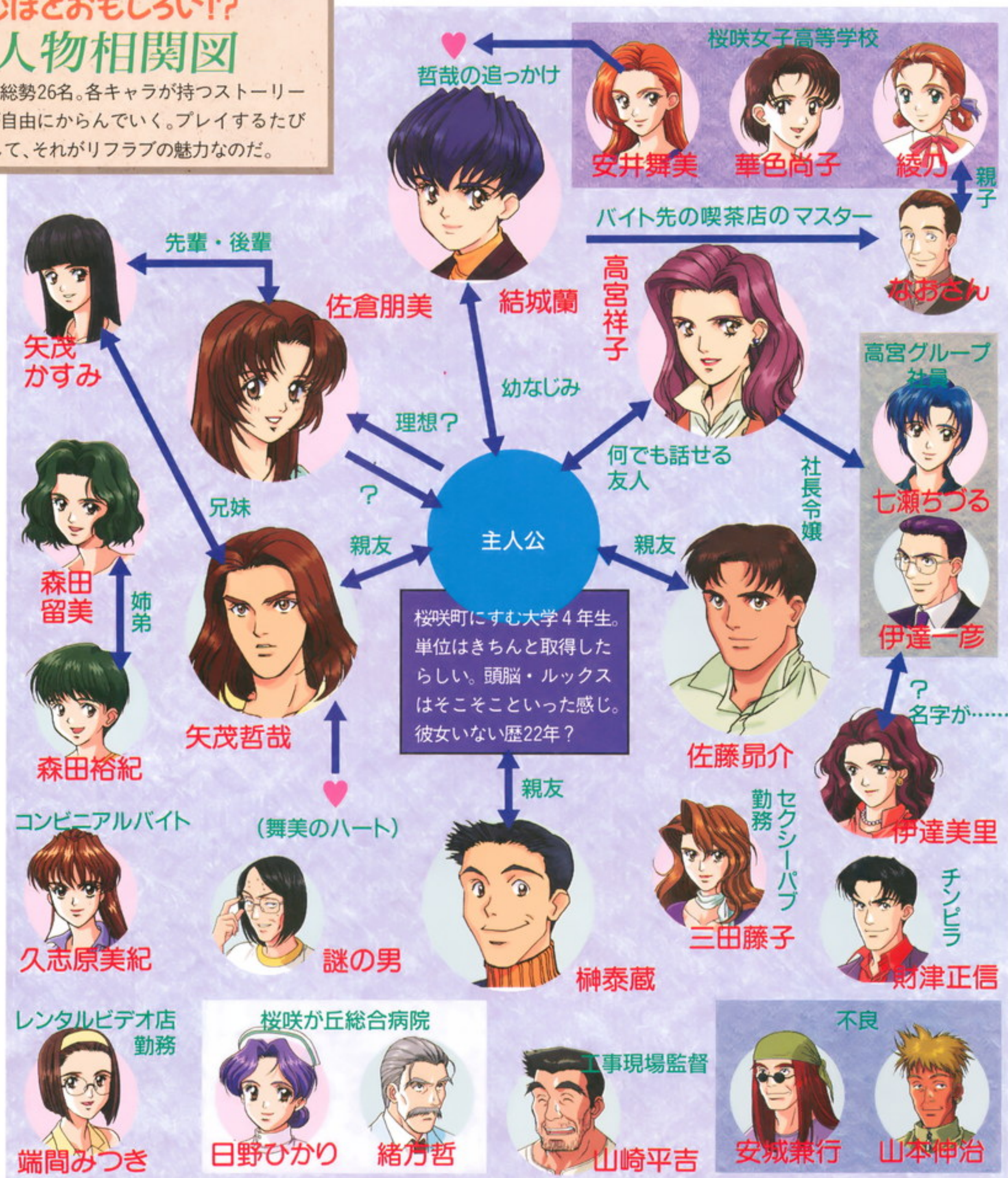
矢茂哲哉

硬派でクールな哲哉。DJブースの中の彼はサイコーにカッコイイ。

佐藤昴介

ポロシャツに白い歯が光る肉体派。思いこんだら一直線のマジメなヤツ。

榊泰蔵

関西弁のお調子者。ナンパが生き甲斐の困ったちゃんだが、どこか憎めない。

寄り道OK!? サブキャラクターも個性派ぞろい

リフラブには、ヒロイン３人娘以外にも、女子高生からOL、マダムまで、思わず恋に落ちてしまいそうな女性キャラが多数存在する。バイト先で出会ったり、思わぬ縁があったり、シチュエーションはさまざまだ。彼女らとも付き合いを重ねていくことで、親しさが増し、いろいろなイベントが発生することになる。全員のイベントを見ようとすれば、１度や２度のプレイではとても足りない。

女性陣に負けず、男性陣も個性派ぞろいで、ストーリーに重要にからんでくるヤツもいるぞ。要注意は謎の男と伊達男！

七瀬ちづる

夏の夜に響く叫び声。ストーカーから彼女を守れ！　ちょっと衝撃的な彼女との出会い。高宮のオフィスで制服姿のちづると再会だ。

マイミー＆ナッキー

恋に恋する女子高生達　特に、マイミーの哲哉への告白イベントは秀逸だ。恐れを知らぬ女子高生パワーで主人公に痛烈パーンチ！

矢茂かすみ

哲哉の妹、かすみは桜咲女子短大の１年生で、朋美達の後輩だ。古風な長い黒髪が印象的。哲哉を通してちょくちょく会ううちに……。

サターン版発売記念スペシャルインタビュー

「リフレインラブ」の故郷をたずねて……

「リフレインラブ」生誕の地、福岡。陽光ふりそそぐこの地で、企画・プロデュースの池本浩司氏（写真右）とディレクターの堀幸司氏（左）がリフラブを語る！

── いきなり桜咲駅が出てきましたが、リフラブに出てくるのは福岡の実在のスポットなんですか？

池本　実はほとんどそうなんです。ゲーム中での場所の設定は関東のどこかとなっているんですが(笑)。実際に撮影するロケーションについては、オイシイところを知っているというのもありましたし、ほら、よくカラオケにもあるじゃないですか、「ロケ地福岡」って。シチュエーション的に絵になるんですよ。ですから福岡に来たらぜひ、リフラブスポットを探してみてほしいですね。

── そのリフラブはどういういきさつで誕生したのか聞かせてください。

池本　発端は他社タイトルを移植した経験ですね。ただ、いわゆるギャルゲーよりも、うちの強みであるアドベンチャー的な要素も盛り込んだオリジナルゲームを作りたいというのがあって「リフレインラブ」の企画を立ち上げました。

堀　その時にちょうど、私の携わっていた「ブルーシカゴブルース」も一段落して、そのスタッフがこの企画に加わったんです。ですからリフラブは、ギャルゲーという骨格に我々が今まで作ってきたストーリー性のあるゲームが合体したもので、アドベンチャーの新ジャンルだと思ってもらえればいいと思うんですよ。よく他のタイトルと比較されることが多いんですが、リフラブは今までのリバーヒルソフトのアドベンチャーが現代劇にシフトしてできたものなので、違って当たり前なんです。結局はストーリーものをやりたかっただけなんですよね。

── ジャンルには〝男女7人恋愛シミュレーション〟とありますよね。

池本　女子高生モノのゲームが多い

イエ～イとキメた２人のバックは桜咲駅……のモデルとなった某駅。福岡はまさにリフラブの街だった。

忘れていたのはこんなトキメキ

リフラブ♥ラブラブイベントピックアップ！

リフラブの最大のお楽しみはヒロイン達とのラブラブイベント。サターン版では新たなグラフィックも追加されて大満足だ。

うれしはずかし朝帰り……!?

雨にうたれ、寝込んでしまった朋美。心配だから一晩中、彼女のそばに……。

ハジャマ姿がかわいすぎる朋美。あせってる、あせってる。

体を張って朋美を守る！そのハズが……

朋美からの突然の電話。どうやら下着ドロボウの被害にあったらしい。彼女の家の前で張り込み開始だ！　ところが犯人と遭遇したものの、逆になぐられて気絶!?　カッコ悪ゥ。でも朋美はやさしかった。

激白! 男女7人のアンバランスの妙と リバーヒルソフトならではのストーリーテリング

中で、もっと広い意味で恋愛を語れるんじゃないかなと思ったんです。それであえて大学生の男女を主人公に、彼らの恋愛物語を強調する意味合いを込めて、〝男女７人恋愛シミュレーション〟というジャンルにこだわりました。この〝7〟という数字は初めから決めていたんです。まず主人公がいて、あとは男３人女３人。３と３ならうまくいくけど、そこに主人公が入って〝7〟になることで関係が崩れる。するといろんなドラマ生まれますよね。キャラクターも、ヒロイン、元気のいい子、セクシー担当の３人ですごくわかりやすい構成にして、とにかくストーリーに重点を置こうと。実はヒロインの朋美は、あるタレントさんがモデルなんです。そのS・Sさんの誕生日、身長、３サイズはそのまま朋美のプロフィールです。他のキャラもモデルのプロフィールを反映してます。

堀　僕はその辺、あんまり意識してなかったんですが(笑)。どちらかというと朋美は実際にいたらめんどくさいなあという女性、蘭は反対に付き合いやすい女性というイメージでシナリオを書いてましたね。

── 開発中に苦労したことは？

堀　徹夜はしょっちゅうでしたけど、よりにもよってクリスマスイブも会社に泊まり込みで……。イブに結ばれるゲームを作ってるのにですよ！朝４時頃帰宅してコンビニに寄ったんですけど、扉を開けたとたんに「ジングルベ〜ル」って陽気な歌とカップルの姿が……。自分はクリームパンと牛乳買って１人寂しく部屋で……あれはつらかったですね。

池本　私はデバッグの時、自分の書いたシナリオのセリフを聞かれるのが恥ずかしくて、ヘッドホンを付けてチェックしてたことでしょうか。シナリオはかなりなりきって書きましたから。朋美にも蘭にも泰蔵にも。

堀　顔の表情から朋美になりきってるのがわかりますからねぇ（笑）。

── 口語調のセリフが独特ですよね。

池本　セリフに関しては、文字を読むだけでなく、声を聞いてはじめてその意味がわかる、という作り方にしました。例えば同じ「バカ」でも、裏に「好き」という気持ちが隠れてたりするじゃないですか。だからゲームはフルボイスにしましたし、声の収録の時もセリフの感情を前もって説明したうえで声優さんに演じていただきました。人選も人気云々ではなく演技力とキャラのイメージを基準に選んだので結構贅沢な使い方をしてるんですよね。

堀　蘭役の高山みなみさんなんか迫真の演技で、「画面はいらんやん」って感じでしたものね（笑）。

── サターン版では、ビジュアルも大幅に追加してますよね。

池本　サターン版はCD-ROM２枚組になりましたからね。その分おまけを付けたり、自分達のやりたいことをすべて入れることができました。PS版を買った人にはホント申し訳ないくらいですが、２枚組になったことで、本当に私達がやりたかったものがサターン版で実現できたんです。

堀　この「リフレインラブ」はリバーヒルソフトの新生アドベンチャー第１弾だと思ってください。こういう親しみのあるドラマゲームはこれからも続けていきたいですね。

池本　盛りだくさんの内容で可能なサービスは全部やってますから、絶対楽しめると思いますよ。〝隠しおまけ〟もありますので、探してみてください。ユーザーさんのハガキは必ず目を通してます。ご意見があればどんどん送ってくださいね。

門外不出、超貴重なオープニングアニメなどのセル画。オープニング曲を歌うのは、さりげなく岩男潤子さんだったりする。

う、うなじ……

朋美が誘ってくれた神社の夏祭り。浴衣姿の彼女はさらにチャーミング。視線はもう、その白いうなじに釘付けだ……。

[朋美] わあ、懐かしい・・・綿がし、金魚すくい、リンゴあめ。

[朋美] でもよかった、あなたと一緒に来られて・・・。

こんなことを言われた日にゃあ、本気になっちゃうよ!? 友達以上恋人未満の微妙なこの時期なのに……。

[蘭] ・・・ありがと、うれしいよ。

いたずらな瞳……

今日は祥子の誕生日。部屋に来て、という彼女の誘いに応えていそいそやってきたけれど……。結局みんないるじゃないか!? 女の子達の計略にはまんまとはめられたが、今日の祥子の笑顔は特別かわいい……。

[祥子] あんまり気が進まなかったんだけど・・・。ごめんなさい。

「蘭、誕生日おめでとう。……ホラ、花」

小さい頃からずっと知ってる蘭の誕生日。いつも元気で明るくて、ちょっぴり口の悪い幼なじみだけど、最近ちょっとブルー気味。今年はフンパツして花なんか買ってみたけど、どうせ返ってくるのはいつもの憎まれ口だろう……。ところが意外にも素直なコトバが蘭の口から……。瞳に光る涙を見た時、２人の中で何かが変わっていくのに気づいた……。

魔法学園 LUNAR!

COMING SOON SOFT

完成度 99%

●角川書店/ESP
●11月20日発売
●6,800円
●RPG●全年齢推奨

メーカーから一言　実はこの作品のビジュアルシーンには、普通のアニメーションと同様にセル画で作っているパートと、着色・合成などをコンピュータでやっているパート、さらにフルCGのパートに分かれています。どのシーンがどれなのか、見比べてみるのも一興かと……。

いよいよ3章に突入!! 電撃娘セニア本領発揮!

学園生活にもすっかり慣れ、先生方にも一目(?)置かれる存在になってきた3人娘。楽しい学園生活だけど、今日は初めてのテストの日だ。エリーはちょっと緊張ぎみ。しかし、レナは前回の謎の真相が知りたくて、とってもテストどころじゃないらしい。結局テストまでに戻ってくるということで出かけることになったんだけど、単にテストが嫌なだけなんじゃぁ……。

緊張してるのはエリーだけ、2人は試験という気すらないんじゃ…。

教えてじっちゃん!

学園を抜け出て島のグレンじっちゃんのところへ行くが、グレンも本当のことはあまり言いたくない様子。しかし、エリーにまでも頼まれて、しぶしぶバルアの正体を教えてくれた。それ以上のことは彼も知らないらしい。ではあの男はいったい……。

魔族がなぜイェンを欲しがるのか、あの男が誰なのか尋ねるエリー。

グレンも魔族のことは知っていたが、それ以上のことは、わからないらしい。

初めてのテスト。その内容は…?

ダディス先生の研究所に戻ると、ちょうどテストが始まるところ。しかし遅れて入ってきたアンチに突き飛ばされムカッ。でも今はテストとグッとがまん。偉い偉い。さてテスト内容はというと、地下のダンジョンから「パラス石」「コスク草」「ペール水」を取ってくること。う～ん、それはテストじゃなくって使いっぱしりって言うんじゃない?　って、またアンチ達に先を越された。も～～、アッタマきたかんね!!

取ってくるのは構わないけど、なんでそれがテストなんだかわかんないよ。

「始め!」の声も待たず先に駆け出していったアンチ達。この卑怯者!

知らない人のために　序章から2章まで超ダイジェスト紹介!

○序章

山間のブルグ村に老人が「この辺りに洞窟はないか?」と訪ねてきた。エリーとレナは老人を案内するものの、そこで地震にあい、陸地が分離して流れていくという奇妙な光景を目の当たりにするのだった。

妙な老人が洞窟を探しブルグ村へやってきた。

洞窟の脇の岩盤が崩れ島となって流れていった…。

○第1章

ブルグにきた老人は実は魔法学園のスカウトマンのグレン。彼の薦めもあってエリーとレナは学園に入学。先生探しに難航するも、ようやくダディス先生に決定。セニアとも友達になり楽しい学園生活が始まった。

迎えの来るアギト岬で早々にアンチ達とモメる。

ちょっとボケてるけどダディス先生に決定。

○第2章

学園に魔族の女バルアが出現。バルアの悪事を訴えるエリー達に最初は誰も耳を貸さなかったが、ラルフ先生がバルアに操られていると知ると…。バルアはグレンとも知り合いのよう。バルアを迎えにきた男は何者?

イェン乗っ取りを企むバルア。島に何か秘密が?

バルアとも初対面というこの男、いったい何者!?

いよいよ地下倉庫に潜入！　学園の敷地内になんでこんなモンスターが!?

アンチ達に遅れをとるまいとやっきになるレナとセニア。勇んで倉庫への階段を降りようとするが、その手前にいる男子生徒に話しかけると「中に僕の先輩がいる」と教えてくれた。う〜ん、中はただの倉庫だろうに……。と思いつつ倉庫へ降りてみると、中はきれいな化粧壁でできたダンジョン。しかもモンスターも出るわ出るわ！　内部はほぼ1本道。HPやMPの消費ぐあいに気をつけて進もう。

闘志むき出しのレナ。あんだけアンチ達と衝突してりゃぁなぁ……。

まずは扉を開けよう

中に入ってしばらく進むと仮面で封印された扉に突き当たるはず。この扉を開けるには化粧魔法を施す必要がある。さすがテストだ。まずレナが手始めとばかりに化粧と呪文を唱えてみたが、仮面は「ダァーディィース!」とうなるだけ。セニアも試してみたが、やはり結果は×。最後にエリーが唱えると…、扉はあっさり開いてしまった。う〜ん、何か釈然としないぞ。ところで扉は一度前まで来て、次に先輩のところでヒントをもらい、再び戻ってきて初めて開く。先に先輩に会っても「フロ入りたい」と言うだけ。入れよ!

エリーが完全にわかるのはこの簡単な魔法だけ。でも扉は開くのね。

ちょっと納得のいかないレナとセニア。せっかく開いたってのに。

パラス石を入手

奥へと進むとパラス石らしき物を発見。もし違ったら困るので先輩に確かめてもらいに行ったが、どうやら本物のようだ。

石を持って一度先輩の所へ行かないと先へは進めないので必ず引き返そう。

コスク草を入手

影から出てきたアンチにレナが気絶させられる!!

積もりに積もったセニアの怒りが爆発、アンチはボコボコ。

さらに奥でコスク草を発見。喜ぶレナだったがアンチに突き飛ばされ気絶、コスク草も奪われてしまった。度重なる悪行三昧についにキレたセニア！　リックとクールは電撃を前に逃げおおせたが、アンチは雷撃の餌食に。ともかくこれでコスク草は奪回、残すはペール水だ。

しかし…

どうもセニアが魔法を唱えるたびに壁が崩れているような…。ここもさっきアンチを吹っ飛ばして出た道だった気が…。

何だか…　壁が…　変!!

なぜこんな所に人が!?　でも頼りになります、先輩

先生は倉庫って言ってたけど、なんでこんな所に人がいるの？　ひょっとしてここに住んでるの？　でも扉を開くヒントをくれたり石を判別してくれたり意外と頼りになるのだ。

ここに住んでるだけに内部のことには詳しいのだ。

物の判別もお得意。先生早く彼を出してあげなよー。

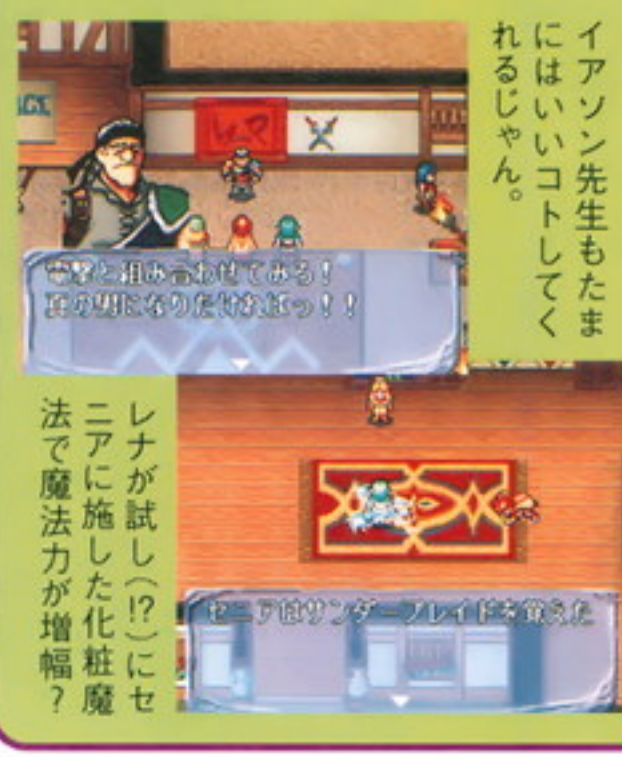
ダンジョン突入前、2つの魔法をセニアは習得

試験の前に立ち寄ったイアソン先生の道場でヒントを得て「花姫乱舞」を習得。さらにダディス先生の研究所でレナが化粧魔法を施したことでサンダーブレイドをも習得。このせいで魔法力がアップ、壁に異変が？

イアソン先生もたまにはいいコトしてくれるじゃん。

レナが試し(!?)にセニアに施した化粧魔法で魔法力が増幅？

ペール水を入手　しかしボスが…

突然壁にかかっていた仮面が魔物に!?　ともかく戦闘開始だ。

途中でペール水を見つけたものの割ってしまったレナ達だけに、水を手に入れた喜びもひとしお。しかしやっぱり最後はボス戦が！　そんなことするから大変な代償を払うことになるのよ、先生。

3人娘決死の脱出！　そして研究所は…

ボス戦が終わったとたん、あたりからはギシギシと嫌な音が!!　やっぱり怒濤の雷攻撃がヤバかったらしい、壁が崩れ天井が崩れ…。3人娘は命からがら脱出。しかし哀れ、ダディス先生の研究所は瓦礫と化してしまったのだ。嘆く先生に原因は彼女とばかりにセニアを差し出すレナ。おい、ちょっと待てよ！　ともかくこれでしばらく授業はないはず。らっきー〜！　そーいやあの先輩はどーしたかなぁ。

突然壁が崩れ…!

呆然とする先生

どーして　そーなるのよ!?

ファルコムクラシックス
Falcom Classics

完成度 100%

●日本ビクター／日本ファルコム
●発売中(11月6日発売)
●5,800円(通常版)/6,800円(初回限定2枚組)
●アクションRPG●全年齢推奨

メーカーから一言
昨今の派手なグラフィックのソフトに比べれば、多少画面は地味に感じるかもしれませんが、3本のRPGを1パックにしたというお得感と、ゲームをゲームたらしめている肝の部分では決して他ソフトに負けていません。皆様、ぜひ宜しくお願いします。(AM部K.N.)

昨日(11月6日)、ついに発売された「ファルコムクラシックス」。すでに、その昔を思い出してプレイしている人もいるかもしれない。今回は作品の解説の他にタイムアタックコンテストの詳細を発表する。

あの名作たちが今、サターンで甦る!

1980年代にパソコンソフトとして発売されるやいなや、爆発的ヒットを記録した日本ファルコムの一連のソフトが、主にグラフィック部分をパワーアップしてサターンに登場する。各ソフトごとにオリジナルモードとサターンモードの２種類が入っており、サターンモードは若干簡単になっている。

オリジナルとサターンモードの２種類入っているのが嬉しい。

昔の趣を残しつつも、現代風にリメイクされている。

ハダルの章 を手に入れた。

Dragon Slayer

画面はよりカラフルに

1985年に発売され、アクションRPGの基礎を作ったといえる作品。モンスターを倒しながら経験値をため、面のどこかにいるドラゴンを倒して王冠を４つ集めるのが最終目的だ。一定以上の経験値をためると魔法が使えるようになるので、うまく利用してドラゴンを倒そう。

主人公が成長すると使えるようになる魔法。この他にもまだまだ存在する。

壁を隔てた先には宝箱の山が！ しかし、序盤では取りにいけないのが悔しい。

画面下に見えるのがドラゴンだ。その口からは、主人公を黒こげにする炎を吐く。

画面がカラフルになったため、一瞬見間違えてしまう人もいるのでは？

XANADU

パソコンでのメガヒット作ついに登場!

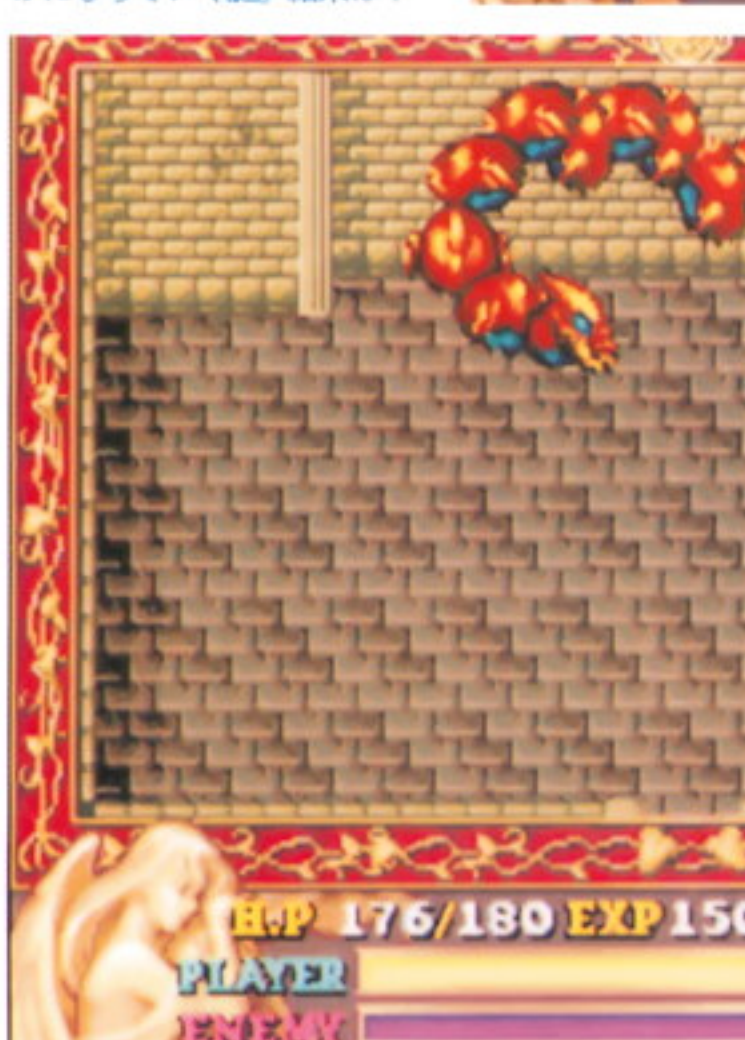
全10面にわたるダンジョンを攻略し、城の奥深くに潜む中ボスを倒して王冠を手に入れ、最終ボスであるキングドラゴンを倒すのが目的。すべての装備品には経験値が用意されており、使えば使うほど熟練度が増していく。そのため、より上位の武器より使い慣れた今の武器の方が与えるダメージが大きい、といったこともありうる。

オリジナルモードでは、ほとんどのメッセージが原作と同じく英語で表示される。

サターンモードではマップを見ながらプレイできるため、道に迷ったりフードの無駄遣いがなくなるだろう。

サターンモードでは、戦闘時にダメージを与えるとキャラの上に数字が表示されるように変更された。

Ys

今でも一線級のできばえを誇る超名作

1987年に発売され、その後のRPGの方向性を示すこととなった作品。今までのRPGにありがちだった"難解さ"から"優しさ"を前面に押し出し、ユーザーの支持を受けた。最初は何をしていいのかハッキリとしないが、物語が進むにつれてイースの書や黒マントの男、クレリアなどのキ—ワードが登場し、それらの謎を解き明かすにしたがって最終目的がわかるという仕組みになっている。すべてが終わった後、物語はイースⅡへと進んでいくのだが、ファルコムクラシックスではイースⅠのみの収録となっている。

会話時に顔グラフィックが表示されるようになったのも、サターンモードだけの特徴。

半キャラずらしも…

基本は、敵と自分を半キャラ分だけずらして攻撃。これでこちら側は一切ダメージを受けない。

スポット処理も!

スポット処理も完全に移植されている。あの恐怖感をまた味わえる?

ボスたちも健在!

序盤に登場するボス2体。どちらも装備さえあれば大した敵ではない。ここを過ぎれば、ゲームは中盤を迎える。次第に明らかになっていく謎。結末は?

タイムアタックコンテスト開催

ファルコムクラシックスの発売を記念して、タイムアタックコンテストを開催するぞ！　前回も少しだけ告知したが、最終的に収録されているソフトすべてでタイムアタックを行うことが決まった。どのゲームも、最終的にクリア時間が表示されるので、その画面を写真に撮って送ってきてほしい。締め切りは12月31日（当日消印有効）。また、これからタイムアタックのための攻略も掲載していくので、それも参考にしてほしい。

〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部タイムアタックコンテスト係まで

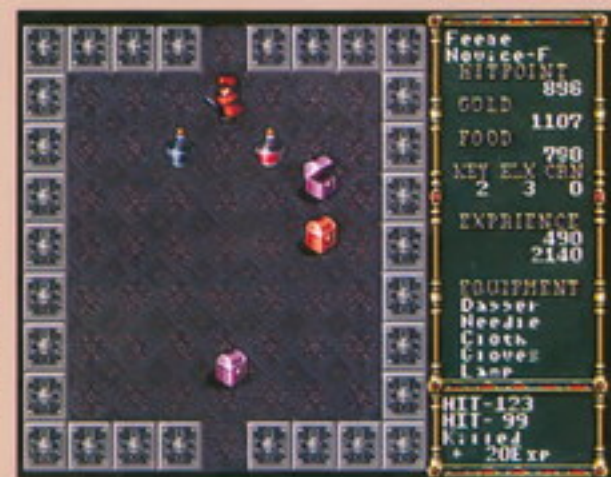
最も簡単にできそうなタイムアタックがイースだろう。早ければ1時間30分ほど。

ドラゴンスレイヤー

フェイズ1～フェイズ5までをクリアした時点でのタイムを競う。最初は簡単なサターンモードでプレイするのがいいかも。未確認ではあるが、最短で49分という記録が報告されている。

クリアするだけならば、最短でも1時間ぐらいだと思われる。それ以上縮められるか?

ザナドゥ

全10面をクリア後、エンディング後に表示されるクリア時間で速さを競う。当然ながら長丁場が予想されるので、最初のうちは応募がないかも。じっくり作戦を練ってから始めるといい。

全10面をクリアするためには、約10時間以上はかかりそう。応募は少なめになりそう?

イース

エンディング後に表示されるクリア時間で速さを競う。どちらのモードでクリアしたかの記述を忘れないようにしてほしい。書いていない場合は、当然ながら失格だ。注意しよう。

一番応募が多そうなイース。それだけにタイムアタックも熾烈な争いが期待できそうだ。

もしも「ファルコムクラシックス2」があったら……も引き続き 募集中!

前回に引き続き、まだまだ「もしも～」は募集している。ハガキに移植してほしいソフトを書いてどんどん送ってくれ。ちなみに、「ファルコムクラシックス」が山のように売れれば、すぐにでも"2"の発売が決定するらしい。2を出してほしい人たちは、何がなんでも「ファルコムクラシックス」を買おう！

順位	タイトル
1位	YsⅡ
2位	ソーサリアン
3位	ダイナソア

以下激戦

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2

COMING SOON SOFT

完成度 100％

●セガ●11月20日発売予定
●5,800円
●スポーツ育成シミュレーション
●全年齢推奨

メーカーから一言

UAE戦、痛恨のドロー！ サポーターの気持ちはわかるが、あれはあんまりだよね。一番悔しいのは選手なんだからサ。サタマガの読者は知的に紳士的に、ゲームで雪辱を晴らしてほしいと思う。さあ、今度は「サカつく」開発チームにエールを送ろう！（セガ：平野）

発表から半年あまり、開発の続いた「サカつく2」も、いよいよ完成との情報が飛び込んできた！期待に胸ふくらませつつ、今週はスケジュールと試合、そしてニュースの詳細を一挙掲載だ！

LET'S MAKE J. LEAGUE PRO SOCCER CLUB！2

開発中のサンプル版で検証③

すべて見せます！「サカつく2」のスケジュールから試合&ニュースまで！

前作でもそうだったが、ゲームの流れとしては、スケジュールを確認してからイベントや試合、そして試合後のニュースへと移行する。今回はスケジュール以降の一連の流れをバッチリ紹介していく。

スケジュール画面でイベントの調整。自分で決められる試合もいくつかあるぞ。

いままで不鮮明だった試合の全体像を、今回は連続写真で再現してみたぞ。

もちろん試合後のニュースもあわせて紹介。選手たちの活躍が一目瞭然なのだ！

スケジュール確認から試合&ニュースまでの流れをチェック！

1 月初めなどで

スケジュールの決定は月初めにまとめて行われる。おもな試合は秘書が自動的に決めてくれるが、なかには日程を決められるものも。

2 スケジュール表示

メイン画面からスケジュールを確認できる。前月や翌月の日程も参照可能だが、先の予定はイベントによって変更されることがある。

3 日程進行すると

練習や資料の参照などが終わったら、日程進行を選ぶ。試合の予定が入っていれば、ターンを終了すると同時に試合告知画面へ。

4 イベントor試合

そのターンに試合が予定に組み込まれていると、この試合告知画面が表示される。両クラブの人気によって観客の数が大きく変わるぞ。

5 試合前画面で

試合前画面で作戦変更や選手の入れ替え、勝利プレミアムの設定などを行う。プレイヤーの采配に勝敗がかかっているのだ。

6 試合開始だ

写真のように試合の詳細を見るものと、得失点の結果だけを見る短縮モードが選べる。短縮すると指示が出せなくなるのだが……。

7 試合後はニュース

試合終了後は前作同様、ニュース画面へ。その日行われた他クラブ同士の試合結果や、ランキングなどもニュースで確認できる。

8 メイン画面へ戻る

試合関連がすべて終わると、ふたたびメイン画面へ。試合で得た情報を元に、選手の弱点をカバーしたり長所を伸ばしたりしよう。

スケジュール

基本的なことは前作と同様に、おもだったイベントや試合のスケジュールは、秘書が月初めに決めてくれる。ただ、以前にも紹介したチャレンジカップやプレシーズンマッチ、海外キャンプ、その他いくつかの試合は、プレイヤー自身が設定することができるのだ。

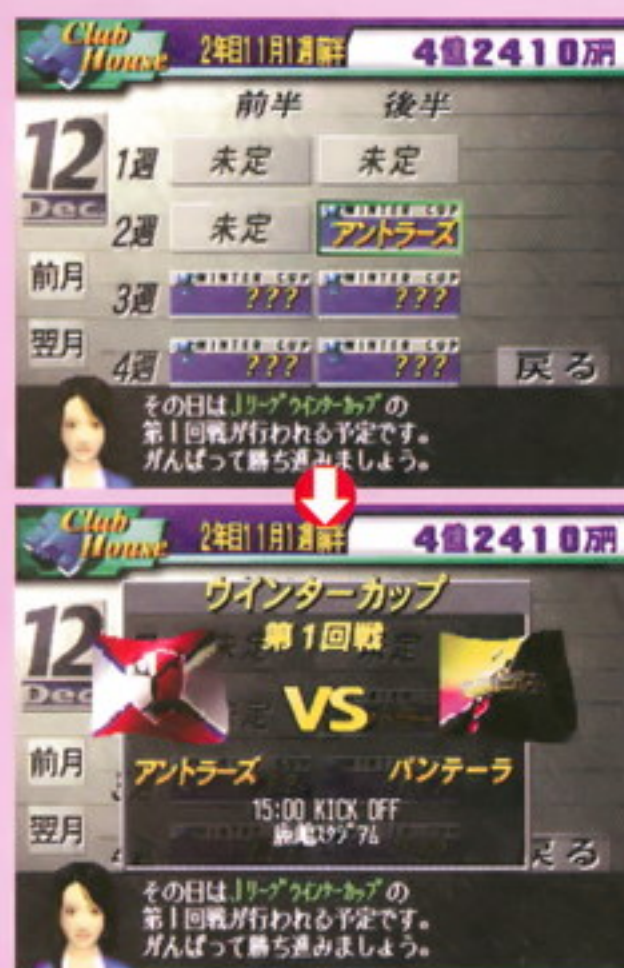
月初めに確認

1カ月8ターンで進行するスケジュール。予定の決定はすべて月初めに行われるのだ。

メイン画面から確認

年内のスケジュールであれば、メイン画面からいつでも参照することができるぞ。

試合の内容を見る

今月のスケジュールは?

スケジュール画面から詳細を見たい試合を選ぶと、対戦相手や日程が表示される。

イベント盛りだくさん

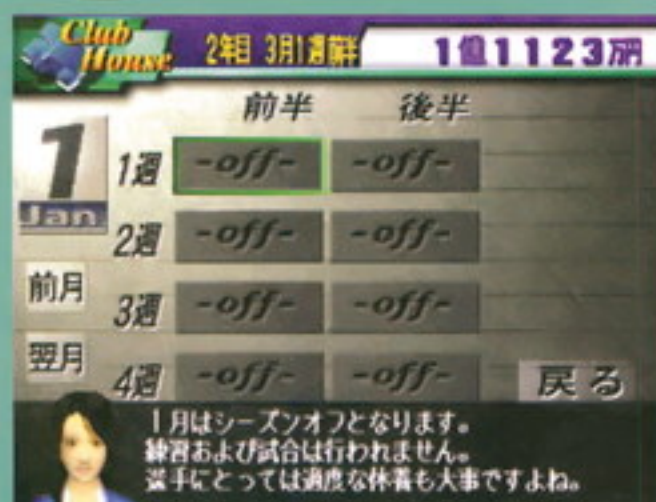
プレシーズンマッチは、プレイヤーが自由に設定できる試合のひとつだ。

冬のオフシーズンには、各種チャレンジカップも用意されている。優勝を狙え!

プレシーズンマッチと同時期に海外キャンプも。一気にレベルアップ!!

たとえばこんな1年間

「サカつく2」のスケジュールは、1週間の前半と後半で2ターン、それが4週間で1カ月となる。と、言葉で説明するより、画面で見たほうがわかりやすいだろう。さっそく、ゲーム開始から2年目のスケジュールを見ていこう。

1月

1月は完全にオフ。イベントや試合は何もないから、ほぼ自動的に2月になるのだ。

2月

プレシーズンマッチとアジアウインターリーグ、海外キャンプが選べる2月。再編成も考えたい。

3月

イベントはJリーグスプリングトーナメントのみ。敗北した時点で後の予定が消えてしまう。

4月

4月からはJリーグファーストステージが開催される。長い戦いだが気を抜く暇はない!

5月

ファーストステージの真っ最中といった感じの5月。予定が詰まっているから調整に注意。

6月

6月になるとファーストステージも終わりが見えてくる。最後の追い込みで点を稼ぎたい。

7月

7月はファン感謝マッチとプレシーズンマッチ、Jリーグオールスターがある。全部こなすか?

8月

8月からは、Jリーグセカンドステージの開幕だ。本格的な練習よりも調整に力を入れよう。

9月

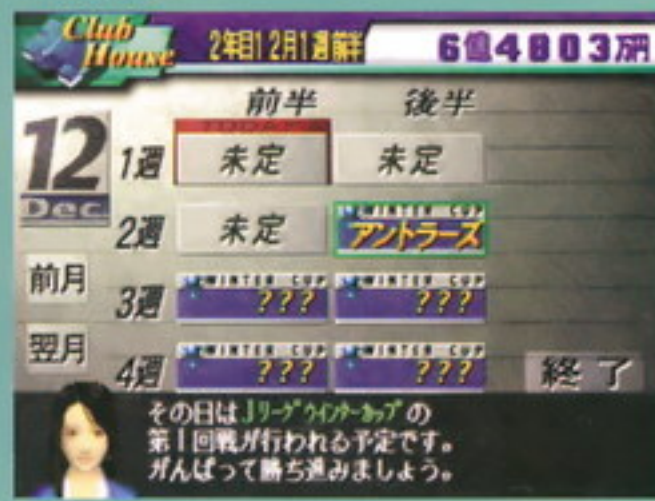
毎週の試合数がグッと増えて、ほとんどスケジュールが埋まってしまう9月。

10月

セカンドステージもいよいよ終盤へ。消化試合にならないよう、前半で気合いを入れろ!

11月

プレシーズンマッチ、アフリカ、ヨーロッパ、南米の各チャレンジカップが予定されている。

12月

12月は2週後半から、トーナメント方式のJリーグウインターカップが開催される。

キックオフからニュースまでを

試合前&試合画面

スケジュール確認が終わったら、いよいよ試合へ。と、そのまえに、作戦変更や勝利プレミアムなどを設定し、少しでも勝利に近づけるよう工夫しよう。「2」の新要素として、対戦相手の情報が見られる。

試合前の画面はこんな感じ

試合を見る
プレイヤーが監督として試合に参加するなら、絶対にコレを選ぶべき。

結果を見る
時間を節約したいなら、チビキャラが動き回る短縮試合を選ぼう。

対戦クラブ
「2」から対戦相手の情報もわかるようになった。

試合中にできることは?①

いったん試合に入ると、プレイヤーは前作のようにリアルタイムで戦術変更をすることはできない。その代わりに、静観、怒る、誉めるといった3種類の感情を操り、選手を奮起させられるのだ。

試合内容は前作と同じく、いくつかのシーンを切り取って見る形式をとっている。今回はその試合の迫力を連続写真で紹介しよう!

静観

どっしりと腰を据えて選手の活躍を見守る。口出ししないことも重要だ。

怒る

怒りをあらわにすることで、選手が奮起する場合も……。

誉める

場合によっては誉めて選手の調子を上げることも可能。

作戦変更

前作の作戦変更とは違い、いったん試合前画面へと戻る。綿密な作戦で残り時間を戦おう。

連続写真でチェック!!

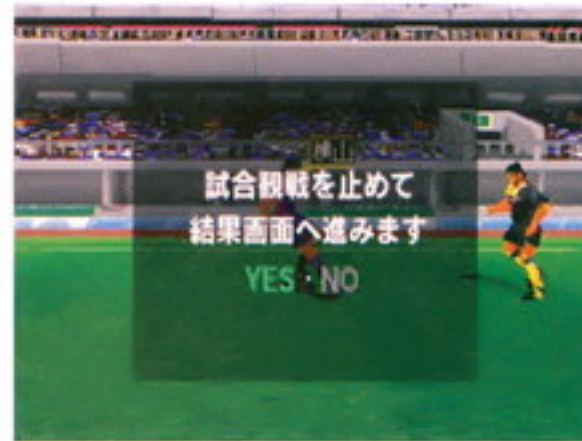
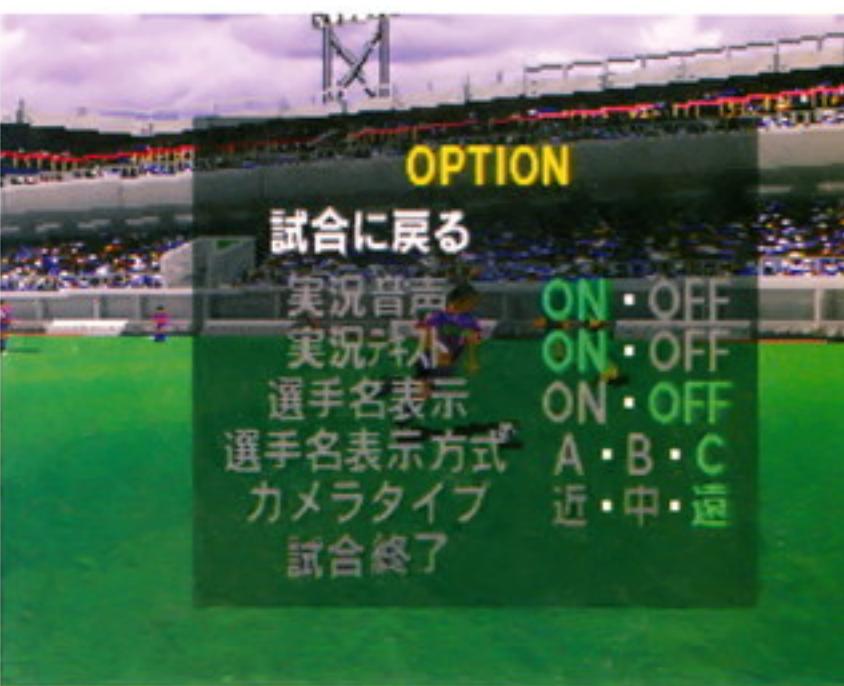
試合中にできることは？②

スタートボタンを押すと表示されるメニューも、プレイヤーが試合中にできることのひとつだ。貴重な情報が隠されている試合シーンだけに、見やすく設定しておきたい。

実況音声	そのものズバリ、音声による実況のオン、オフ切り替え。
実況テキスト	画面下部に出る、文章による実況の表示、非表示の切り替え。
選手名表示	試合中に選手名を表示させるかどうかの選択。ぜひONにしたい。
選手名表示方式	全員表示、一部表示、ボールを持った選手のみ表示の3種類。
カメラタイプ	近、中、遠距離のアングルが選べる。L、Rでも変更可能。
試合終了	試合を中断し、結果表示モードへと移行。途中から時間短縮だ。

選手名表示方式

ボールを持っている選手だけを表示、なんて変更もできる。

試合終了

途中からチビキャラが動く結果画面へも移行可能なのだ。

試合形式ほかもリニューアル！

ゴール時の選手のパフォーマンスや細かい動き、PK戦の画面にいたるまで、すべてがリニューアルされている「2」。とくに同じようなシーンが一試合で2度以上出ないほど、選手の動きは多彩なので必見。より細かいプロのテクニックを、じっくり眺められるのだ。

選手のパフォーマンスは、さらにハデになった！

延長戦もあり

Jリーグルール準拠の延長戦は、先に得点すれば勝利。

PK戦もあり

通常でも短縮試合でも、PKはちゃんと行われる。

試合が終わったらニュースへ！

1ターンの締めくくりとして、試合があったときはかならずニュースが流れる。もちろんプレイヤーズクラブが参加していないトーナメントなども、きちんと結果を知ることができるのだ。キャスターの手痛い辛口コメントや、わかりやすくなったレイアウトも見逃せないぞ。

水滸伝 ～天導一〇八星～

好漢無頼漢たちの雄大な物語！

中国最大の伝奇小説「水滸伝」をベースに、オリジナル要素をつけ加えた「水滸伝～天導一〇八星～」。本作は12世紀の北宋末期、悪政で民衆を苦しめた奸臣高俅を好漢・無頼漢たちが打ち倒すまでを描いたリアルタイムシミュレーションだ。きらびやかな英雄豪傑たちが覇を競う「三國志」とは異なり、あくまで民衆の立場から中国史を眺めた「水滸伝」。悪政に立ち向かう民衆のパワーが沸々と感じられるぞ。

COMING SOON SOFT

完成度 95%

●12月18日発売予定●7,800円
●戦略級シミュレーション
●全年齢推奨

メーカーから一言

無頼漢、などというと、ヒゲもじゃもじゃの大男ばかりを連想するかもしれませんが、女性のキャラクターもたくさん登場します。このゲームでは、キャラクターが皆ちょこちょことカワイイ動きをみせるので、私は密かに「むすめっち」と呼んでいます。（光栄広報・矢澤）

もうひとつの梁山泊を築き、無頼漢を糾合せよ！

Win95用パソコンソフトとして、ユーザーから大好評を得た「水滸伝」がサターンに移植される。オリジナルイベントや、ムービーがふんだんに追加されており、手応え十分の内容だ。中国最大の伝奇小説をベースにした本作。時代を揺り動かした好漢・無頼漢たちの活躍に注目あれ！

最適のねぐら（要塞）を求め、中国大陸を移動することもある。

放浪の最中に出会った盗賊から金品を略奪する。ランダムイベントなので見れないことも。

キャラごとに異なるスタート時の境遇

本作には合計11人の操作可能なキャラが登場する。しかし、その立場は、ちょっとした都市の顔役だったり、役人に追われる重罪人だったりと様々だ。とくにゲーム開始時放浪中だった人物は、至急ねぐらを決めなければならない。いい場所で旗揚げしよう！

それぞれのキャラの初期パラメータ。能力に注目！

中国大陸を移動するには時間がかかる。放浪中、小者（兵士）が逃げることも。

◎選べる2つのシナリオの内容◎

シナリオ1 魯智深、五台山を大いに騒がし武松、景陽山に虎を打つ

選べるキャラは5人。放浪中の人物も多い。パソコン版では、放浪中のキャラは何カ月も大陸全土をさまようことが可能だったが、サターン版は変更されて、スグにねぐらとなる場所を決定しなければならない。高俅の領地も多く、かなり緊張を強いられるシナリオだ。

シナリオ2 晁蓋、梁山泊の主となり、宋江、罪人として江州に下る

7人のキャラクターを選択できるシナリオである。「水滸伝」に登場するメインキャラのほとんどが選べるよう設定されている。無頼漢らを糾合し、天下にその名を轟かせるのはいったいいつの日なのだろうか？

これが「水滸伝」の戦闘方式だっ！

戦力の充実と無頼漢の確保が最優先事項！

戦闘シーンに限りターン制を採用している「水滸伝」。勝利の秘訣は月並みではあるが、優秀な無頼漢と兵力の充実にある。とはいえ、ゲーム開始直後はどの勢力もどんぐりの背比べの状態。圧倒的な戦力による攻撃なぞ望むべくもない。火計や妖術などを駆使して、なるべく兵を失わないようにしつつ勝利を得よう。プレイヤーの手腕が問われるぞ。

刻々と変化する戦況。あらゆる技を使いこなし敵を撃退せよ。

全力で敵を迎え撃て！

兵舎を増やすと小者の数も増加する。常日頃から充実させておけ。

部下が増えれば

無頼漢を仲間にすると、どんな利益があるのか？　実はどの無頼漢にも職業が決まっており、それについて固有の能力が設定されている。スカウトすると、それらの知識をすべて伝授してもらえるのだ。

ねぐらの強化に役立つものから戦闘用のものまで、幅広い知識。

盗賊の能力があればしびれ酒の計略を使うことができる。

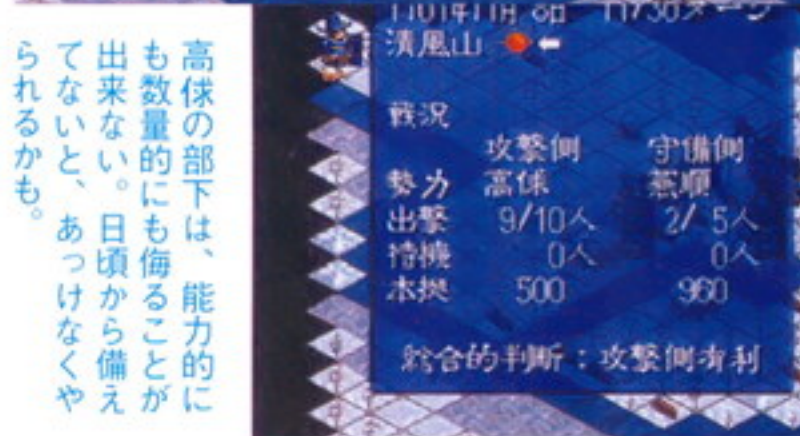
打倒高俅の意気込みに燃えるものの……

いくら高俅を倒したいと願っても、実力が伴わなくては何にもならない。そう、中国全土の無頼漢や好漢を集め、高俅の支配地をひとつひとつ攻略していかなければならないのだ。そのためにも無駄な戦いは慎み、兵力を温存しつつ、ここぞというときに一挙に攻撃を仕掛けるという戦い方が重要になってくる。「水滸伝」では、戦闘は「小者」と呼ばれる部下たちを無頼漢が率いる形式で行う。この小者を増やすにはきちんとした兵舎が必要であり、むろん十分な食料も欠かすことが出来ない。また、戦いの度に消耗するので、ある程度、敵の攻撃にも立てられるような人数を揃えておくことも大切だ。いくら有能な無頼漢を揃えても、小者の数が不足すると、思わぬ敗北を喫することもあるぞ。

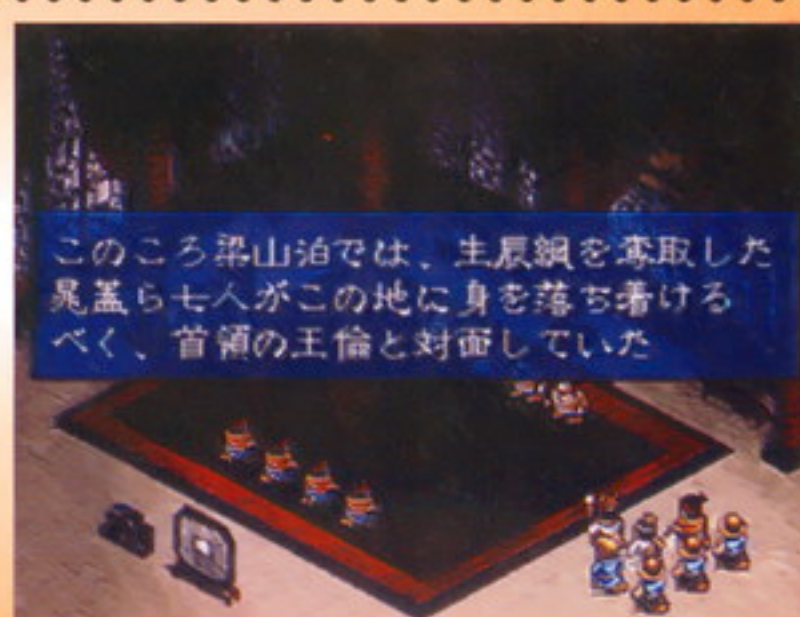
戦闘時には無頼漢たちの絵とセリフが表示される。

優秀な武器があれば、ある程度の能力は補える。

高俅の部下は、能力的にも数量的にも侮ることが出来ない。日頃から備えてないと、あっけなくやられるかも。

敵の侵入に対し、全力で迎え撃つねぐら内の無頼漢たち。しかし、現状ではやや劣勢である。うまく撃退できるか？

占領されてしまったねぐら。主な無頼漢たちはみな高俅の部下となってしまった。気分を一新して再度、高俅に戦い挑もう！　やり直しだね。

原典に忠実に再現されたイベント

本作には、原作を忠実に再現したイベントが各所に登場する。そのひとつが晁蓋が梁山泊の主になる右の写真のイベントだ。もともと梁山泊は、戦などで持ち主が死ぬ度にその主を変えてきた。右の写真は、最初の主である王倫が、その狭量さ故、晁蓋を排除しようとして失敗、ついには殺されてしまうという内容である。このほかにも、原作の108人の無頼漢が集ったときに発生するイベントもあるぞ。

MASS DESTRUCTION™

～お父さんにもできるソフト～

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●BMGジャパン
●11月20日発売●5,800円
●シューティングアクション
●１人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言
「私事で誠に恐縮なのですが、最近テレビゲームにサターンとプレステというものがあることを知りまして……、あっマスデストラクションですか？　ええ、今遊ばしてもらいましたが、あの、私は戦車なのです？」（渡辺哲雄・51歳）～東京ゲームショウにて収録。

気がつけば、世間は「お父さんのためのグッズ」でいっぱい。タイトルからしてこのソフトも、そういうのの仲間に思えるかもしれないけど、「にも」の部分に注目して欲しい。それだけユーザー層を選ばないって意味なのだ。でも、記事自体は悪ノリしてます。

今さら人には聞けないゲームの常識をこのソフトで徹底マスター!!

40代からのゲーム成功術

ちゃんと操作できるか心配です

（中間管理職・42歳）

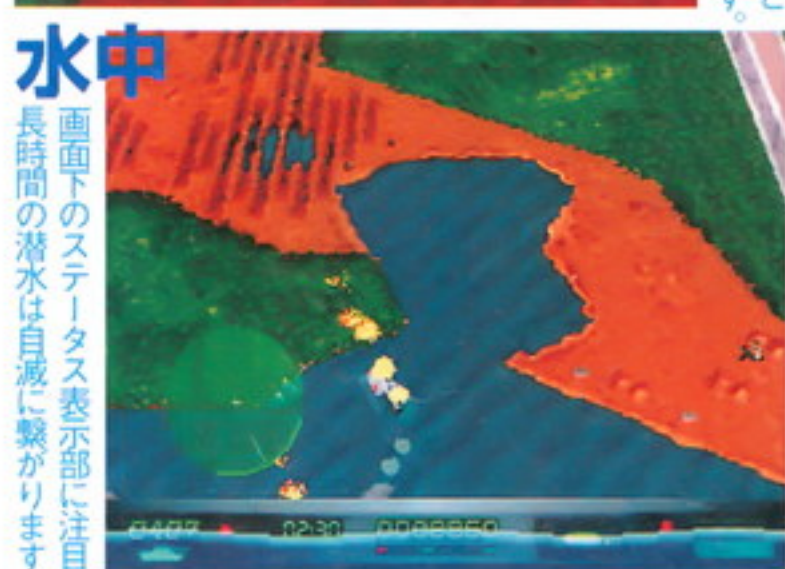
ラジコンロック魂を思い出して

戦車の移動は、方向ボタンの右を押せば右……というような単純なものではありません。上下が進行方向に対しての前進／後退、左右が左方向／右方向の旋回に対応している、ラジコンのプロポのようなものです。砲塔を回転させる（LRボタン）と、進行方向がわかりにくくなるのが悩みの種ですが、砲塔の向きを一挙動でノーマル状態に戻す操作（Zボタン）で対応できます。クレバーな動きで、戦地を駆け抜けましょう。

斜め押しの乱用はこんがらがりのもと。進むべきとき、進路転換すべきときの判断が重要ですよ。

【ここは危険区域！】

穴ぼこ

地形の凹凸は、移動速度の負荷となります。君子危うきに近寄らず。

水中

画面下のステータス表示部に注目。長時間の潜水は自滅に繋がります。

どの戦車を選んだらいいのやら……

（自営業・46歳）

困ったときの戦国武将頼み

プレイヤーの戦車には、移動速度と装甲性能のバランスが異なる３タイプが用意されています。ゲーム開始前に選択したら、ゲームオーバーになるまで変更できないので、自分の主義やプレイスタイルに合ったタイプの操作感覚を熟知するのが一番ですが、ミッションによっては移動速度または撃たれ強さが重要なものもあります。お気に入りの戦車でどうしてもクリアできなければ、他のタイプに乗り換えて挑戦してみるのもテです。

信長型（チーター）　機動力重視の少数精鋭タイプ。大軍隊を翻弄しましょう。

秀吉型（バイパー）　どっちつかずのいいとこ取り。あらゆる戦法に対応できます。

家康型（コブラ）　ちょこまか行かず、正面突破を狙うならコレ。質実剛健です。

英語を読めないと遊べないんでしょうか?

（植木職人・51歳）

Objectives Map
PRIMARY
SECONDARY
Extraction Zone
Time 00:02

マップ上の白い点が現在破壊すべきもの、赤い点が守らなければならない場所を意味します。これを追っかければいいのです。

応用文1

Bonus Objective Completed

マップで何も表示されていない地点の施設一帯を全壊したらこんな表示が。ボーナス対象の施設だったんですね。

応用文2

PRIMARY OBJECTIVES COMPLETED FIND EXTRACTION ZONE

破壊すべき場所がなくなったら、このように長ったらしい英文が。「任務完了、合流地点に行け」以外に考えられません。

遊びながら学べる驚異のプログラム

確かにこのゲームの画面には日本語のかけらも表示されません。一応、説明書でフォローされてはいますが、いちいち確認しながらプレイするよりも、最低限のルールだけ覚えて、あとは状況からメッセージ内容を汲み取っていくほうが効率的です。Yボタンでいつでも表示できるマップ（スクロール有）をフル活用しましょう。

効率良く戦いたいのですが

（税理士・45歳）

簡単な反復運動の継続がカギ

健康体の維持は攻略の第一条件……こんなふうに言うと、高度なヒット＆アウェイ操作の技術が必要に思えるかもしれませんが、戦車の構造を利用すれば、誰でも簡単かつ安全に交戦できます。下の写真を参照に、あらゆる場面で活用してください。敵の種類によって異なる攻撃インターバルを見切れれば、言うことなしですね。

①敵に側面を見せる → ②砲塔を敵に向ける → ③前後移動しながら砲撃

ATTACK!

ソフト売り場に行くとつい気後れしちゃって……

（レスラー・43歳）

マス・デストラクション
破壊せよ
MASS DESTRUCTION

深呼吸してからお店に入ろう

息子にオーダーされたのと違うゲーム機本体を買っしまうほどダメージは大きくありませんが、間違えて別のソフトを買ってきてしまうのも、悲しいアクシデントの1つです。「マスデストラクション」を買い求める際は、いかにもソレっぽいジャケットや、妙にさわやかなジャケットに惑わされない冷静さが大事です。合言葉は「この木何の木、灰になる木」ですヨ！

【間違いやすい例】

シェルショック
Air's Adventure

何でも潰せることに抵抗を感じます

（旅館経営・56歳）

細かいことヌキにしましょう

このソフトの本質に「破壊行為の悲惨さ・無益さ」を痛烈に批判する要素があるかというと、残念ながらありません。倫理面では、血まなこになって破壊する必要のない民間建造物もあるようです。しかし思い出してください。「酔った亭主、自宅にブルトーザーで激突」といった類のニュースに嫌悪感を覚えつつも、なぜかワクワクする気持ちを抑えきれない、普段の自分の姿を。破壊は健全な心の欲求です。気にせず弾けましょう。

0868 0045 0084140

実際に暴れると、何かと社会責任をとるハメになる。せめてゲームの中で、かりそめの秩序とやらをメチャクチャにしてやりましょう。

BOYSアイドル育成シミュレーション
Hop Step あいどる☆

アイドル育成宣言！
――プロデューサーは、やめられない♡

自分の理想のアイドルグループが作ることができる本作。今回お伝えするのは「アイドルの育て方」だ。谷があれば山もあり、１度はじめたら、もうやめられない“プロデューサー”の仕事をゲームに沿って見ていこう☆

1 街でウワサのアイツをGet!!

何はともあれ、まずは人材探し。渋谷・原宿・新宿・広尾・六本木・秋葉原・浅草の各街で、“人を惹きつける魅力のある”男の子を探すことになる。

噂を頼りに男のコたちを見つけたら、交渉開始。会話の選び方しだいで彼らをスカウトできるぞ。また、活動拠点や実家を見つけた場合には、家族や友人の話も聞ける。うまくいけば彼らが、目当ての男の子を、アイドルになるように説得してくれる場合もあるのだ。

あの高校で
一番かっこいいのは
だんぜん沢口くんじゃわ」

街では、様々な人が噂話をしている。移動場所「高校」と、「沢口」クンについての情報をゲット！

Get!

私はお父さまを生涯の
ライバルとして、その芸を
超える役者になりたい！

2 アイドルへの道

スカウトがすんだら、メンバーを決めて活動開始。以降はスケジュール調整が、プロデューサーの主な仕事となる。

一度に複数のスケジュールを決めるのは、大変な作業だ。だが、個人調整の他、週や曜日ごとに、全員のスケジュールをまとめて決めることもできる。「長所を伸ばす」「無理をさせない」といったモデルスケジュールも用意されているので、ご安心を。

スケジュールは１週間ごとに実行される。左がスケジュール調整中、上が実行中の画面だ。

芸能界速報
上半期高視聴率王決定！

スクラップ記事を見る

新聞記事のスクラップ。最初はトップアイドルV・Kidsの記事を見つけられる

個人データを見る

個別の能力値や、血液型などの個人データが見れる。誕生日にはプレゼントもできるようなので、要チェック？

面接
日曜日

個人の意見　リーダーの意見

日曜日は、メンバーとの面接、彼らが生活する寮の見回り、そして買い物ができる。面接をすると、グループの結束力やメンバーの相性などがわかるぞ。

皮ジャン　セーター
買い物も…！

日曜日の買い物では、メンバーへのプレゼントが買えるのだ。

Y.KAWAI

COMING SOON SOFT

完成度 **90%**

●メディアエンターテイメント
●12月4日発売予定●6,800円
●BOYSアイドル育成シミュレーション
●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言　デートは、普通のオフよりアイドルたちの気力、体調がたくさん回復します。有効に使ってください。その結果、LOVE²になっちゃったら、それは、それってことで！　（開発部・早川）

予約キャンペーン実施中!!

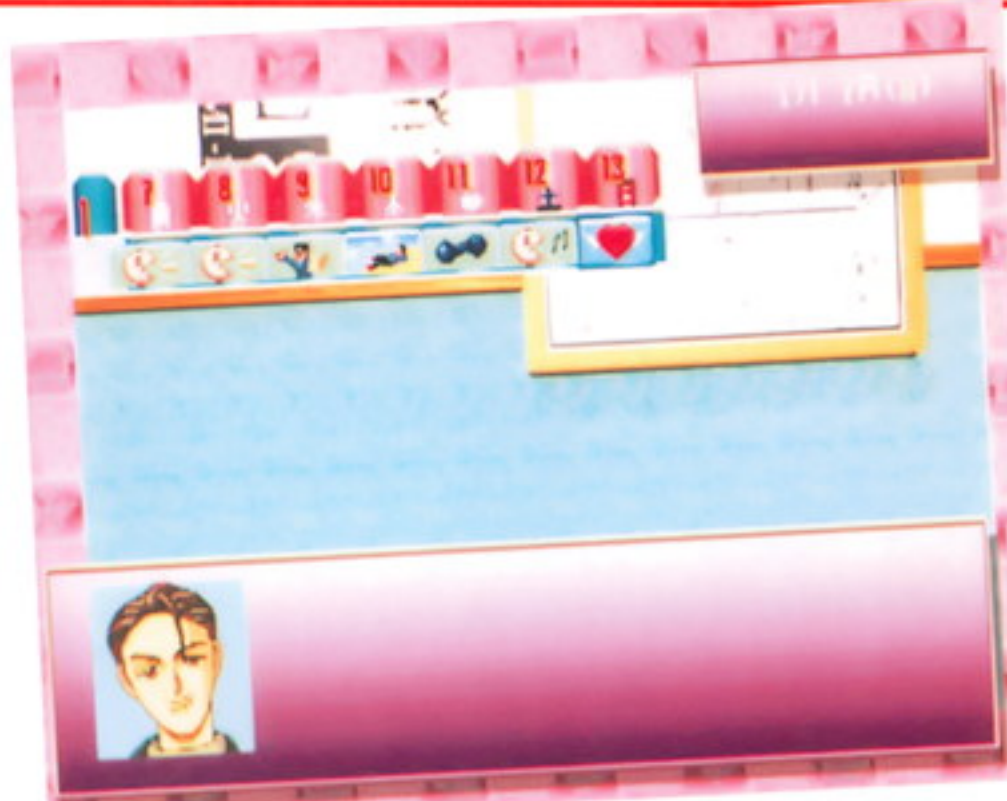
「Hop Step あいどる☆」を予約して、素敵なプレゼントをゲットしよう！　今、ゲームショップ店頭で配布中の“予約キャンペーン”申込書でソフトを予約、申込書宛先に応募用紙を送ると、もれなく暗闇で光るネイルアートグッズがもらえるよ。そのうえ、抽選で各3名、計27名に出演声優さんのサイン色紙も当っちゃうというから、ぜひ予約しとこう☆

あて先……………………………………………

（株）メディアエンターテイメント内
「Hop Step あいどる☆」予約キャンペーンSP係
問い合わせ→03-3788-6192（平日10:00～18:00）

③デートにGo！

ゲーム中、メンバーから電話番号を教えてもらえることがある。そうしたら、デートチャンスの到来だ!!　さっそく電話をかけちゃおう。相手がOKしてくれれば、自分の育てたアイドルと、オフの日にデートができるぞ。ただし、そのコとプロデューサーとの相性によっては、用があると断られることも……？

電話番号を教わっていないメンバーに、電話をかけることはできない。もちろん、楽しいデートもおあずけ。

ハートのマークが、デートをしたい日。OKをもらって確約になれば、スケジュール表にも書き込まれる。

プレイヤーのお楽しみ♪であり、誘われたメンバーにとってもいい気晴らしになる「デート」。週の初めに、電話をかけて約束すると、その週のスケジュール実行中にデートができる。

デートは、スカウトのときと同じく、会話アドベンチャー形式で進められる。メンバーと会ったら、まず本日のデートコースを決定し、次にどこで食事をとるかを決める。最後に、今日のデートが楽しかったかどうかを互いに伝えると、楽しい一日は終わりを告げる。

デート中、相手がこの休日を楽しんでくれていると、思わぬ表情を見せてくれることがある。また、別れ際に、素敵なボイスが聞ける場合もあるぞ。

反対に、何度も繰り返しデートに誘ったり、相手の嫌いな遊びや嫌いな食事、同じ場所ばかりへのデートなどをしていると、嫌がられてしまう。できるなら、1日中笑顔でいられる、楽しいデートにしたいものだ。

Where?

まずはデートする場所を決めよう。なお、デートはプロデューサーの性別に関わらずできるぞ。

What?

さて、何を食べようか？　場所と同じく、ハンバーガーや焼き肉といった数種の中から選べる。

Which?

とても楽しかったのか、今ひとつだったのか。最高、と答えてもらえるデートにしたいよね。

ある食事を選んで食べにいったら、岩崎クンが怒り出した。食事も、相手の性格やTPOを考えて選ばないと×なのだ。

超絶爽快対戦シューティングの発売日まで あと34日!

ティンクルスタースプライツ
TWINKLE STAR SPRITES

コミカルでキュートな登場キャラクターと戦略重視のゲーム性が織りなす爽快爆裂対戦シューティング、ティンクルスタースプライツが装いも新たにサターンで登場。対戦モノが苦手な人やシューティングが不得意な人でも大丈夫。熱い駆け引きと白熱する勝負は、特殊なテクニックを必要としないお手軽操作で体感できてしまうのだ。今回の記事では、このゲームをどう遊ぶのか、ゲームシステムを交えて解説していこう。

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●ADK ●12月18日発売予定
●5､800円 ●対戦シューティング
●CD-ROM 2枚組

メーカーから一言
ザコが7割空が3割！ってなくらい画面を埋め尽くすキャラ、それを避ける醍醐味!! ボムは最後から2番目の武器だ!!! 対戦が熱いゲームです。このゲームが対戦を変えるといっても過言ではないでしょう。ちなみに最後の武器はリセットです。

血沸き肉踊る対戦シューティングの魅力

初級編 最初はこんな感じ ボタン連打の乱れ撃ち

●ルール無用の貴方でも楽しめる!!

連爆の仕組みも解らず、攻撃ザコだろうとアイテムコインだろうと無差別に攻撃するお猿なプレイ。それでも楽しいのがこのゲームの特徴なのである。そう、これは対戦ゲームである以前にシューティングゲームなのだから。実際問題、現れるもの全てを撃ち崩すほどの連射力と、ある程度の反射神経があれば、なんとかやっていけるものだ。相手の攻撃ザコを撃ち返すのは本来危険な行為なのだが、相手が撃ち返せないほどの量の攻撃ザコを送り返してやれば、それはそれでいい。

初心者が中級者以上のプレイヤーと闘うのは無謀だが、知らない者同士でやれば勝ったり負けたりで、なんだか楽しいのだ。

中級編 ゲームシステムの奥深さを知る 連爆狙って試行錯誤

●連爆狙い過ぎて死ぬ、みたいな…

連打プレイで勝率が安定しない…、そう思ったら最初の進化を遂げるときだ。なぜ連爆が起きるのだろう、どうしたらもっと多くの連爆を起こせるか、とキミの頭の中には、勝利と爽快感を求める欲求で膨れあがるだろう。しかし、そのふたつの欲求を満たすためには、連爆のシステムから敵キャラの倒し方、連爆を起こすタイミングなど、数々の要素を把握していかなければならない。このゲームで最も高いハードルとも言えるが、それを跳び越したときの見返りも大きいのだ。

泡に包まれた敵や起爆させる敵が最後尾にいる場合もあり、連射だと連爆しないこともあるのだ。

相手の攻撃ザコに連爆を合わせるのがベストだが、こうなってしまうと行動範囲がせばまりツライ。

上級編

プレイ時間も10時間を越えると…

様々な駆け引きが展開

●初・中級者との対戦がつまらないと思い始める

ゲームシステムを把握してしまえば、このゲームの面白さを十分に堪能できる。双方とも出現する敵のパターンは同じなので、あとは連爆を起こすテクニックや攻撃を仕掛けるタイミングがモノを言う。エキストラアタックやボスアタックは単発で発動するより、連爆で発動するそれらと混ぜて使うとより効果的だ。例えば、連爆によるボスアタック+溜め撃ちのエキストラアタックなど。その駆け引きを楽しめるようになれば、もう一人前と言えるだろう。初心者には手を抜こうね。

ボスアタックとエキストラアタックの強烈な混合攻撃。運ではなく、狙って出せるようになりたい。

ボスアタックにボスアタックをぶつけると、あとに出した方が有利。安易な攻撃は反撃のもとなのだ。

その他

対戦にハマリ続けると…

もう誰にも止められない

●結局はこうなってしまうのね

美しい勝利、爽快な連爆。初心の頃に求めていた要素を全て得たとき、このゲームでは人間は再び猿に戻る。ゲームを始めて抱いた、飽くなき大連爆への探究心と尽きることのない爽快感の欲求…。それは、満足感を得るためのものではなく、より大きい達成感を目標とする要因となってしまう。これが対戦ゲームの常習性であり、良く言えば長く遊べる優良なジャンルなのである。猿から人へそして再び猿へ…。だが、ここで得られる感動は以前のものとは明らかに違うはずだ。

このゲームを理解した者同士の戦いは、周りで見ている者をも引き込むほどの魅力があるのだ。

60HITの連爆達成！ここまでくるともう勝負の行方なんか関係なく感無量状態でウハウハになる。

ゲームモードは3つ

このゲームには、キャラクター、ストーリー、対戦の3つのモードがある。キャラクターはゲーム中心で、ストーリーは各々のキャラクターに設定された物語を中心にゲームが進む。対戦は説明するまでもない人対人の真剣勝負。オプションで各種設定も可能だ。

特筆することはないが、これがモード選択画面の写真。

AC版とSS版の違い

家庭用ということでオプションが加わり、細かい仕様変更などが施されているが、アーケード版の移植もあるので心配は御無用。サターン版には新しいアイテムも登場するので、対戦もより白熱するはずだ。おまけのエターナルボックスも見逃せない存在だね。

CPUはけっこう強いので一人で遊んでも楽しめる。

喜びと哀しみは紙一重

大量連爆を起こしても有利とは限らない。相手も連爆していたら……？

ティンクルスタースプライツ街角インタビュー！

通りすがりのライター まさ

寿司も上、カルビも上、対戦も上!?

なんてゆーか、やっぱり対戦ゲーは面白いワケですが、それは全ての作品に言えることかな……。人間というのは上下関係の「上」の部分が好きで好きでたまらないようで、それを得るためには手段を選ばないという生き物だから…。それの良し悪しは関係ないので置いとくが、その性質をうまく利用しているのがウマイ所だと思うのです。他人との上下関係を手軽に決められる対戦ゲームは、ストレスのかたまりである現代社会の救世主なんですかね。このゲームも類に漏れないんだけど、目新しいジャンルだからマジでハマれるよ。

格ゲーの死神 ゲーセンの狩人 たか・ぴー

クールな俺が「ふっ、燃えたろ?」です

あひ、あひ〜。格闘ゲーは好きだけど、こういった対戦モノも燃えましゅる。格ゲーは腕前レベルが同等なほど勝負は白熱するものですが、それに関してはこのゲームも同じでしゅね。「食らえぇ〜」と渾身の連爆を叩き出しても、相手はそれを回避するどころか連爆で叩き返してくる。その時のスリルったら、某格ゲーで例えると、残り一人でなおかつ体力1ドット同士で僕の京(仮名)が相手チームの暴走レオたんに迫られたときのようでしゅ(大げさか)。好きなキャラはスプライツで呼吸法も伝授済み(なんだそれ?)。あひ〜。

ティンクルスタースプライツを経験したことのある方に、このゲームがどんなものかを聞いてみた。が、一部寝ぼけている人もいるので注意。

勝負なんてどうでもいいのさ

あの日のアイツだけは許せない。僕のヤンヤンをいぢめたアイツだけは…。ヤンヤンをいじめる奴は僕のママでも許さないからね。

（東京都・山田さん［仮名］）

メヴィウス弱ぇ〜よ！

こいつショット弱くない？ っていうか、コウモリ軍団バレバレだし。超キレたよ。ああ〜、俺って運ねぇ〜。ヤンヤン強ぇ〜よ。

（東京都・宇田川さん［仮名］）

勝者の美酒ってヤツっすか？

ゲーセンでティンクルスターの連勝を重ねていたら突然コギャルに逆ナンされました。その日の夜はベッドの上でも連爆の嵐さ！

（埼玉県・松田さん［仮名］）

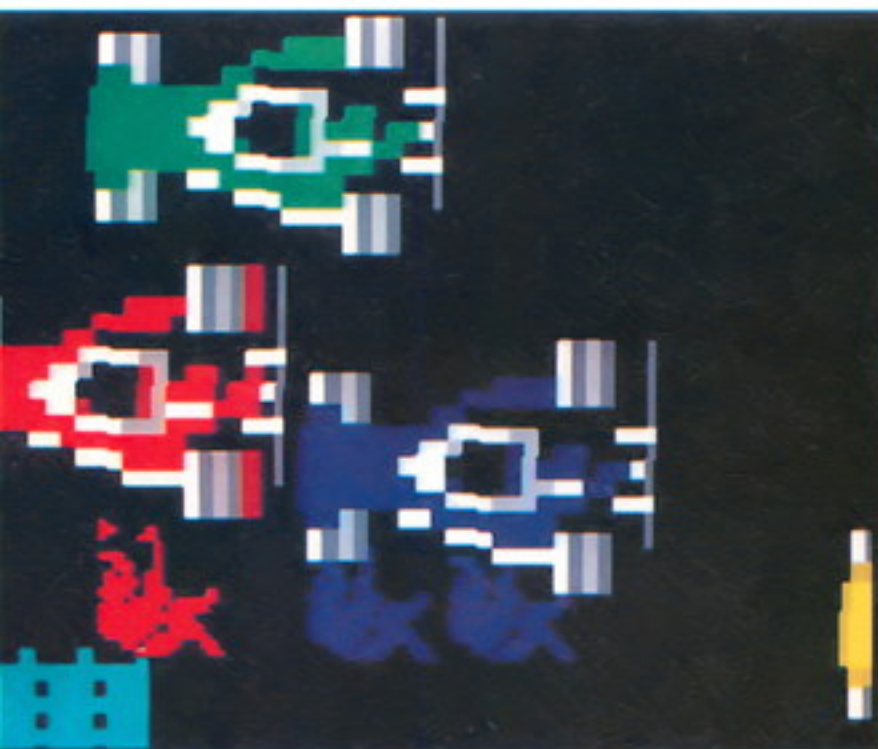
SEGA AGES メモリアル セレクションVol.2

オープニングムービーを大公開！

「あのゲームをもう一度遊びたい！」というユーザーの熱いリクエストに応え、セガの名作・傑作ゲームをピックアップし１本にまとめた「メモリアルセレクションVol.2」。今回はオープニングムービーと収録されている6つのゲームの内容を紹介していくぞ!!

完成度 100%

●セガ●11月27日発売予定●4800円●バラエティ●1～2人プレイ（交互プレイ）、モナコＧＰのみレーシングコントローラー対応●全年齢推奨

メーカーから一言　無事、マスターＲＯＭも完成しました。これも一重に青春の日々を百円玉とともにつぎ込んでいった、古強者のセガファンの暖かい想いのおかげであります。もちろん、若い読者にも楽しんでいただけますヨ。昔のゲームは問答無用でハマれるからね。フフフ。（平野）

侍（サムライ）

●1979年作品 ●アクション

主人公の「サムライ」を操って、次々と現れる与力や忍者たちを刀で斬り捨てていくチャンバラアクションだ。刀はボタンを押すタイミングにより、突き出したまま固定させることができる。

十手を持って攻めてくるタイプの役人をすべて倒すと、ボスの与力が出現。そしてそのボスを倒すと、ステージクリアとなる。ステージが進むと、主人公の動きを封じる多彩な仕掛けが登場するぞ！

ボスの侍は一度斬ってもふたたび立ち上がるので注意！　２回斬らないと倒せないのだ。

モナコGP

●1979年作品 ●レース

大型筐体物の先駆けとなったカーレースゲーム。敵車をかわしながら、ひたすらコースを走り続けていくという内容になっている。

ゲームの開始時は、何度クラッシュしても再スタートできる。しかし、規定タイムをクリアすると、自車がストック制に変更されるので、一瞬のミスが命取りに！

高速スクロールするコースを走り抜けていく。反射神経が命のゲームだ。

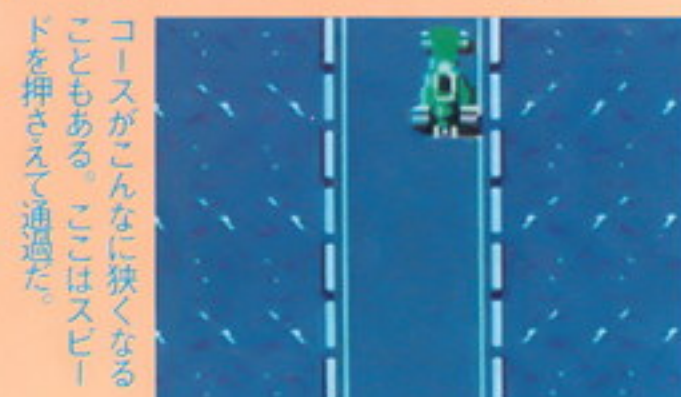
トンネル

真っ暗なトンネルの中では、ライトの視界のみが頼りになる。

凍結路面

左右への移動スピードが大幅にアップ。非常に操作し辛くなる。

プレイヤーのマシンより速い救急車が時々出現する。追突されぬよう注意！

コースがこんなに狭くなることもある。ここはスピードを押さえて通過だ。

シンドバッドミステリー

●1983年作品
●アクション

パズル要素の強い画面固定型アクションゲーム。迷路のようなステージのどこかに埋められている宝を見つけだすことが目的だ。

まずステージ上にある「?」マークを拾って、宝のありかを示すマップを開いていくことになる。そのマップを元に宝の位置を予想して、穴を掘っていくのだ。盗賊たちに捕まらないように、うまく動き回りながら宝を掘り当てよう！

マップを頼りに穴を掘り、宝を探していく。迫り来る敵に注意しながら探索しよう。

?マークを取って…

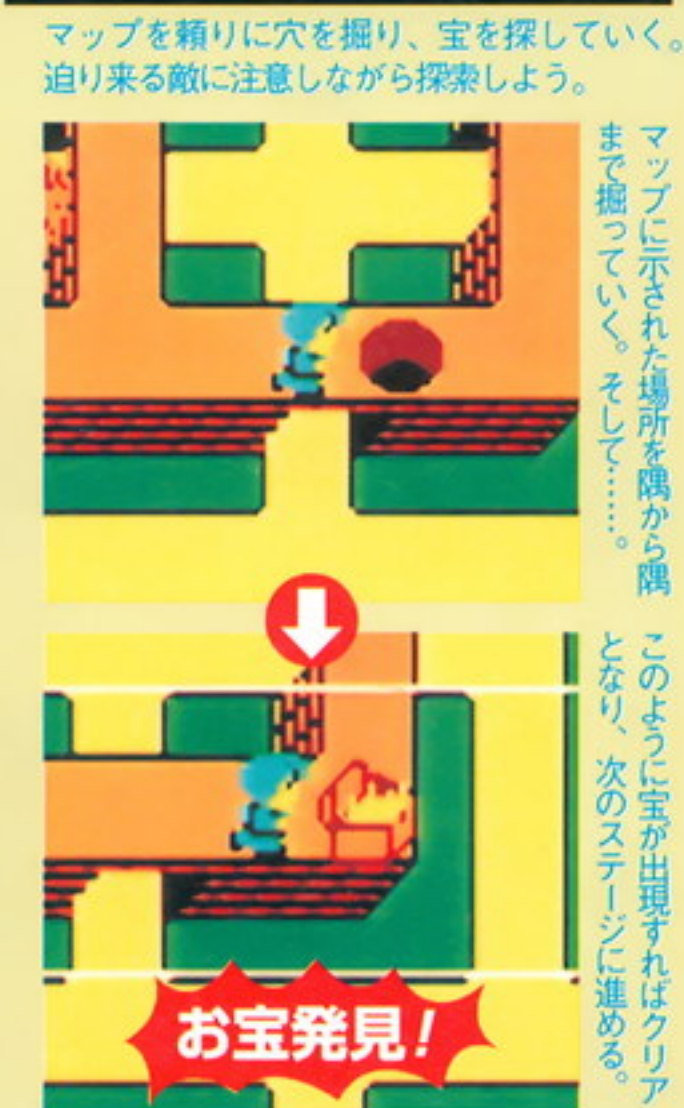
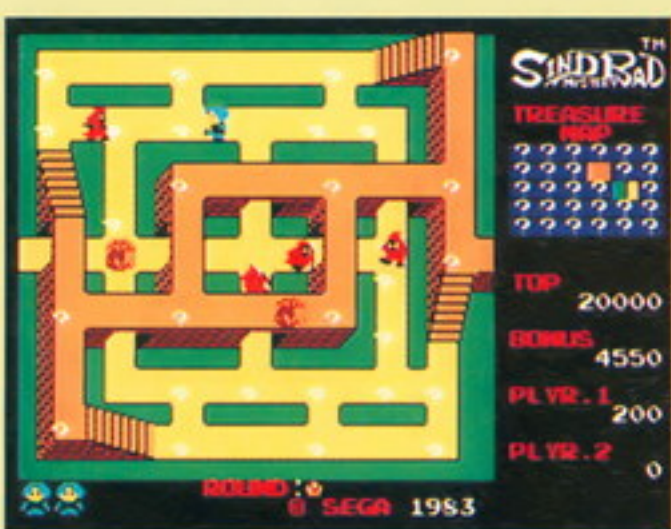
?マークを拾っていく。拾った分だけマップが展開する。

マップを開く

このマップ上のどこかに、宝物が埋められているのだ。

マップに示された場所を隅から隅まで掘っていく。そして……。

お宝発見！

このように宝が出現すればクリアとなり、次のステージに進める。

スタージャッカー

●1983年作品
●シューティング

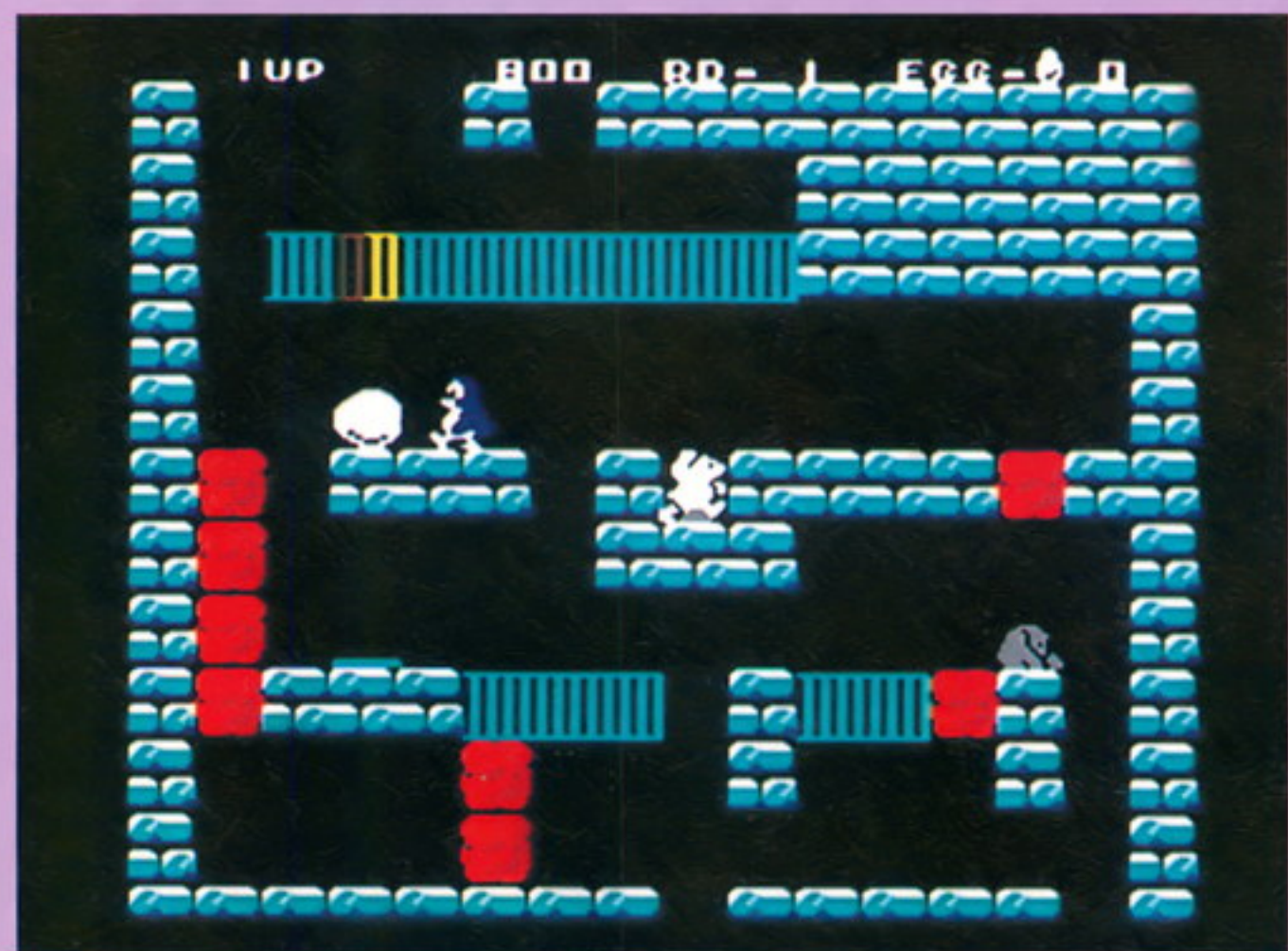
縦スクロールのスピード感あふれるシューティングゲーム。空中用ショットと地上用ショットを使い分けて敵を倒し、特定の距離まで進むとステージクリアとなる。

自機には、自機とまったく同じ性能のオプション機が2機付いている。そのオプションをつけたままステージをクリアすると、ボーナス点が入るようになっている。また、オプションを失っても、特定の条件を満たせば復活する。

最後尾のオプション機にも当たり判定がある。どれも自機と考えたほうがいいだろう。

どきどきペンギンランド

●1985年作品
●パズルアクション

卵を割らないようにマップの一番下まで運ぶパズルアクション。卵は特定の高さから落とすと割れてしまう。また、敵に接触しても割れてしまう。そのかわりに卵を運ぶペンギンのほうは、高いところから落ちても敵に触れてもミスにならないようになっている。ストック分の卵がすべて割れるとゲームオーバーだ。動かせるブロックをうまく使って、敵のシロクマを押し潰したり、氷をうまく壊してルートを作り、ゴール地点まで卵を運んでいこう。

プレイヤーが操るペンギンは、何度攻撃を受けてもやられないというシステムが特徴的。

忍者プリンセス

●1985年作品
●アクション

前方への攻撃に優れる前手裏剣と、広範囲を攻撃できる8方向手裏剣の2種類の武器を使って敵を倒していく、全方向スクロールのアクション。丸太に飛び移って進む強制スクロール面、岩場を登る斜めスクロール面といった変化に富んだ16ものステージが用意されている。各ステージの終わりには、手強いボスが出現するぞ！

敵の忍者たちも手裏剣を使用する。主人公に接近すると、刀を抜いて斬りかかってくる。

特定のボタンを押すと、主人公の姿が一定時間消える「忍術」が発動する。姿を消している間は無敵だ。

巻物を取って…

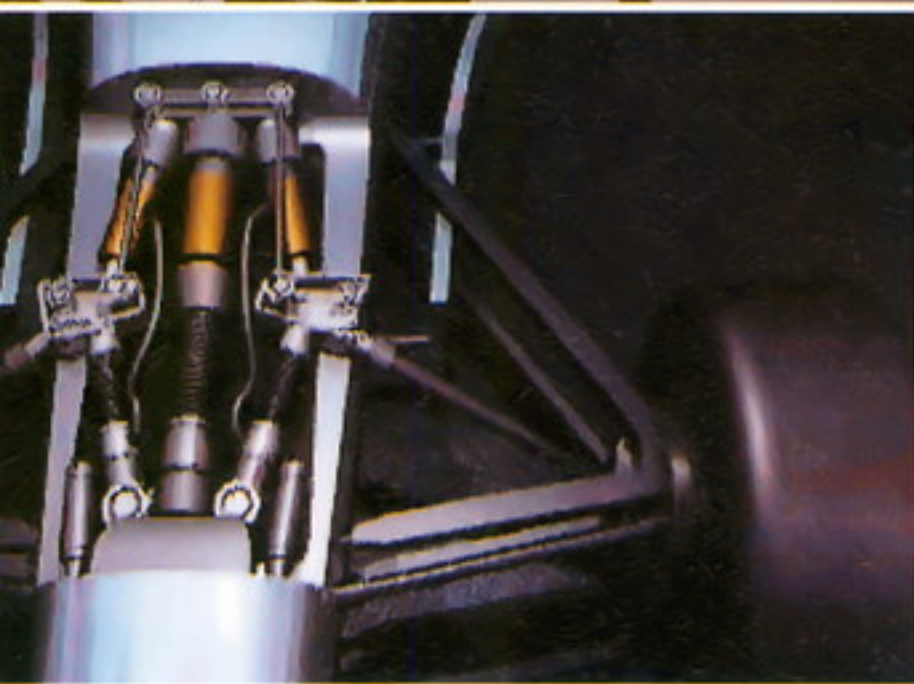
敵を倒すと出現することがある巻物。これを取ると……！

パワーアップ！

手裏剣の威力がパワーアップするので取り逃さぬように！

ステージの終わりに出現するボスキャラを倒すとステージクリアとなり、ボーナス点が入る。

最新版ROM到着！ ゲームシステムを詳しく紹介するぞ!!

フォーミュラグランプリ
Formula GRAND PRIX
チーム運営シミュレーション

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●ココナッツジャパンエンターテイメント
●11月13日発売
●6,800円●SLG
●全年齢推奨

メーカーから一言
みなさん、今年のF1ご覧になりましたか？ ビルヌーブVSシューマッハの一騎討ちは見ものでしたよね。熱いドラマをぜひ自分の手で作り上げてみませんか？ そんなあなたにオススメな1本です！ よろしくお願いします。 （広報 本吉）

今回は最新版のサンプルロムを使用し、ゲームシステムの詳細やゲーム進行の流れを詳しく紹介していく。
また、今回はサターン版開発スタッフへのインタビューも掲載。こちらも必見だぞ！

オーナーとなってチームをグランプリ優勝へ導こう

プレイヤーは新規F1チームのオーナーとなり、グランプリの優勝を目指す本作品。ここではゲーム進行の詳細をお伝えする。

Stage 1 チーム結成！ マシンの基本設計とスポンサー選び

ゲーム開始直後、まずはチームの結成を行う。チーム名と国籍を決定し、資金を提供してくれるスポンサーとの契約やマシンの基本設計、ドライバー、ガソリンを提供してくれる会社との契約を決定する。ちなみに、会社との契約は資金とチームの人気などが大きく関わってくるぞ。

そしてドライバーの決定についてだが、これはチームの人気などに関わるので非常に重要。また、サターン版ではネームエディット機能が搭載されたので、ドライバーの名前を自由に変更することが可能だ。

マシンの選択
エンジンの決定。これは資金次第なので、最初からいいものは買えないぞ。

資金を集める
スポンサー契約は、チーム人気が重要。1年目以降は昨年度の結果も響く。

シャシーの決定もここで
シャシーの決定もはじめに行うのだ。ここでは各パーツごとの特徴などを見ていこう。

ノーズ
空力性能を左右する、マシン先端部のパーツ。空気抵抗を減らす役割があるため、マシンの速度に大きく影響を与える。スラントノーズとハイノーズの2種類があるが、両者とも一長一短である。

サスペンション
タイヤを路面に効率よく設置させるための装置。マシンの速さにも大きく関わっている。信頼性が高く安定しているパッシブタイプと、信頼性は低く性能も未知数なハイドロリンクタイプが存在。

カウル
エンジンなどの内部をカバーする外殻的なパーツ。エンジンと大きく関係しており、マシンのタイプを決定するという要素を持つ。低速型、中速型、高速型の3種類に分かれているぞ。

トランスミッション
エンジン動力を可変でタイヤに伝える部分。マシンの速さに加えて、ドライバーの体力消費にも影響する。ドライバーの負担が大きいマニュアルタイプと、負担の小さなセミオートマタイプがある。

Stage 2 シーズン開幕！ グランプリに備えて

シーズンの開幕後は、グランプリに備えてマシンを強化していこう。ここでは主にパーツの開発やピット訓練、テスト走行などを行うことが可能。パーツの開発ではエンジン、空力、サスペンション、電装系、トランスミッションといった部分を改良することができる。ピット訓練ではクルーを鍛えてピット作業の時間を短縮させることができる。どちらも重要な要素なので、怠らないことが勝利への近道だぞ。

初期の状態ではピットクルーの能力は低い。訓練でタイムを縮めていこう。

開発では様々なパーツを改良することができる。マシンを育てていこう。

マシンや他チームの情報を見ることもできる。これを参考にマシンを調整しよう。

テスト走行でマシンの信頼度アップ！

テスト走行では、マシンの信頼性を上げることが可能だ。トラブルが多いF1の世界では、ある意味もっとも重要なポイントだろう。このテスト走行では、開発能力の高いドライバーを走らせることによって良質のデータを出すことができる。パーツの開発後は、必ずテスト走行で信頼度を回復しよう。

高速コース
スピード重視の高速コース。ここではスピードのポイントとなる、エンジンとトランスミッションの信頼性を計ることが可能。

低速コース
安定した走りを要求される低中速コース。空力やサスペンションなどの信頼性を確かめることができるのだ。

Stage 3 グランプリ開始！ 予選でやるべきことは？

グランプリ予選では本選と同じコースを12周回し、ベストラップで本選のスターティンググリッドが決まる。リタイアすると最後尾からなので、予選とはいえ気を抜けない。

まず、レースをスタートさせる前に、ここでは天候やコースの状態を確認し、アドバイザーの助言にしたがってパーツのセッティングをすることがポイント。サスペンションやウィングなどのセッティングはもちろん、タイヤの種類やガソリンの量を決定する。どちらのコースとも天候に大きく左右されるぞ。

予選スタート前は、アドバイスに従ってセッティングを施すといいだろう。

タイヤはグリップと耐久性のバランスが大切。雨天走行時はもちろんウエットタイヤに。

本格的にマシンを追い込んでいくために

予選レーススタート後は、12周回が終了するまでレースを観戦することとなる。しかし、途中でピットインさせて、ふたたびセッティングを変更することが可能だ。ドライバーの意見に耳を傾け、ベストのセッティングで予選を終了しよう。本選と同じコースなので、予選で行ったセッテイングが大きな意味を持つのだ。

実況によって予選の模様が伝えられる。適切な指示を出すために、きちんと見ておこう。

ドライバーのアドバイスを聞け！

ピットインした後はセッティングを再調整し、さらに上のタイムを目指していこう。

セッティングの詰め

ピットイン後はドライバーの意見に従ってセッティングを変更。これが一番確実だぞ。

Stage 4 本選スタート！ チャンピオンめざして……

予選が終了すると、ついにグランプリ本選が始まる。予選で決定した順位からスタートし、最高で約80ラップにものぼる周回数をクリアしなければならないのだ。プレイヤーはオーナーとして見守っていよう。

スタート前には、ふたたびパーツのセッティングやタイヤの決定、ガソリンの量などを設定することができるが、本選ではドライバーのペース配分を指示することができる。これはドライバーの技術やスタミナ、コースの長さやガソリン、タイヤによって変更していけばいいだろう。

予選とは天候が変わることもある。再びセッティングを変更する必要もある。

天候を制する者は…

ガ・ガス欠!?

無計画に走ると、ガス欠でリタイアすることも……。危なくなったらピットインだ。

ドライバーのペース配分を設定できる。ペースアップすると事故の確率が……。

ペースは大丈夫か？

レース中は、ピットインやドライバーのペース配分を変更することができるぞ。

作戦変更も

そして次のシーズンへ

全16戦のグランプリが終了すると、次シーズンへとゲームは進行する。次シーズンでは、改めてスポンサーやドライバーと契約を結ぶことになるので、事実上チームを再編成することとなる。1年ごとに力を蓄え、グランプリの優勝を目指そう。

今シーズン成績

ファースト ドライバー順位	20位
セカンド ドライバー 順位	20位
コンストラクターズ 順位	12位
資金提供総額合計	4250万G
コンストラクト契約料合計	-3050万G
開発テスト・ピット費用合計	-14万G
今シーズン収支合計	1186万G

開発者を直撃！ サターン版はここがスゴい！

今回はサターン移植にあたって、開発元であるココナッツジャパンの飯塚さん河野さんにお話をうかがってみた。

——第一印象なんですが、とても初心者に優しいつくりになっていますね。

河野　プレイステーション版の頃から、基本的に初心者向けということで考えていました。それはサターンに移植する際も一切変わりません。CD-ROMのソフトってケースがあれですからそんなに分厚い取扱説明書はつけられません。なるべくゲームの中で説明していくことにしました。

本作で、ディレクターを務める飯塚氏（写真左）と、グラフィックチーフを務める河野氏（写真右）。

——サターン版になってエディット機能がつきましたね。

飯塚　ええ。例えばネームエディットを使えば、他のチームのデザインにしたりもできますよ。それに選手の名前もすべてエディットできますので、PS版のようにすべて実名にしてしまうこともできます。これでパラメータエディットできるようになると、完全に他のチームが作れますね（笑）。

——野球ゲームみたい（笑）。話は飛びますが、全体にレスポンスがずいぶんよくなってますね。

飯塚　PS版だとレース中にアクセスが入ってたんですが、サターン版ではレース中、特に本選はアクセスなくゲームができます。また、リタイアした際に他のレースが終わるまでの計算時間を大幅に短縮しました。

——敵車がインチキしてるわけじゃないですよね。

飯塚　それはありません（笑）。計算するときに隠しデータがあるんじゃないかと思うユーザーさんもいるでしょうけど。まぁ、そのあたりはPS版のユーザーハガキでけっこう御意見もいただいてますが。

——開発からの攻略アドバイスはありますか？

飯塚　基本的にはゲーム中のアドバイスをよく聞くことです。それを地道にメモるとかして自分なりの攻略法を見つけてほしいですね。

——最後にしっかり宣伝（笑）してください。

飯塚　エディット機能がついてますので、思い通りのチームを作っていただければと。

河野　PS版を持っている人は、SS版オリジナルグラフィックの部分を見てもらえるといいですね。

（ココナッツジャパンにて収録）

ガイア・ブリーディングとは

超大型の箱庭で、人工の自然環境、大地を育てること。箱庭に放つ野生動物は、DNAをコピーできる生物"ムビ"をタイムマシンで過去に送りこみ、収集したDNAから生み出されたクローン体である。

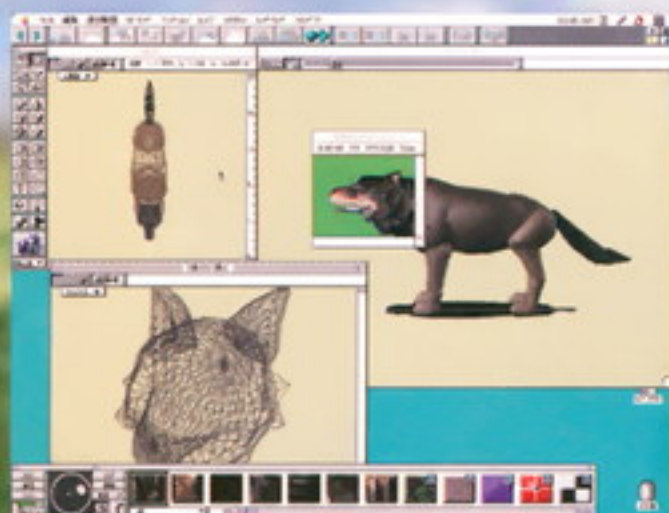
COMING SOON SOFT

完成度 **100%**

●アスペクト●11月27日発売
●5,800円●育成シミュレーション
●全年齢推奨

メーカーから一言
開発途中色々なことがありました。少人数ながら一生懸命作った血と涙の結晶です。じっくり腰を据えてプレイしてくださると嬉しいです。通常プレイの他にスペシャルモードでは動物達の自由な生活を覗けます。サウンドを聴きながらリラックスしてください。（開発部一同）

「マスターブリーダー」
―― 大地育成の頂点を目指して

本日は、巨大な箱庭で大地を育てる"ガイア・ブリーディング"を競う大会の要綱、および審査基準をお伝えします。大会に参加を希望される方は、ぜひ目を通してみてください

GAIA BREEDER

ガイア・ブリーダーに登場し、生命活動という細かな動きを見せる動物は、1頭ずつ、細かな3Dで描かれている。

大地の箱庭育成コンテスト<マスターブリーダーへの道>

超大型の自然環境維持装置"箱庭"。その育成状況を競う大会が、ガイア・ブリーダーコンテストです。各大会の主催は雑誌社が行い、おのおの審査基準が異なります。また、大会は4段階で、大会毎に新たな箱庭からスタートとなりますので、ご了承を。

現在エントリーずみのライバルは9名。各大会で高得点をあげ、最高の栄誉マスターブリーダーを目指して頑張ってください。

Elementary Cap 週刊ねこファン杯

主催者は、サーベルタイガーやライオンなど、ネコ科の動物をよく取り上げる、猫好きのための雑誌社。審査の基準は、ネコ科の動物の種類や数、地形の複雑さとなります。

Senior Cap 月刊リバティ杯

大型動物の特集を組むことが多い、雑誌社の主催です。キリンやマンモスなどの大型動物が、箱庭の中で、どれだけの期間、どれだけの種類と数、暮らしていたかを競います。

Junior Cap 月刊うまファン杯

タイトルどおり、雑誌社が主催です。ですが、馬に限らず、ひづめがついた動物のバラエティを重点的に見るようです。草食動物と草原のバランスも、ポイントの1つです。

World Cap 季刊ネイチャーライフ杯

すべてにおいて優れた育成が求められます。これまでの大会で獲得したポイントは、随時累計され、この世界大会が終了した時点で、そのポイントが最も高いブリーダーが総合優勝となります。途中でのゲームオーバーはありませんが、成績次第で結末は変化します。

大地の箱庭
育成コンテスト審査基準

それでは、全コンテスト共通の審査基準についてお話しましょう。基準は6つで、下記のようになります。主催者により重点を置く項目が若干異なりますが、どれも高いにこしたことはありません。各項目の達成率は、育成中、いつでもグラフで確認できます。

Ballance 食物連鎖

草は草食動物に食べられ、草食動物は肉食動物に食べられる。この「食物連鎖」のバランスが保たれているかどうかを問う項目です。肉食動物が多すぎれば草食動物が減り、草食動物が多すぎると草がなくなる。何が多くても少なくても、箱庭の生態系は安定しません。

初期状態の箱庭は中央に水飲み場が1つあるだけの荒れ地ですが、草原を配置すれば草が生えます。草→草食→肉食のバランスを考えて草原を設置し、動物を放しましょう。

草を食べ、仔を産んで増えていく草食獣。適正な数の肉食獣がいれば、不毛の荒野にならずにすむ。

Survive 箱庭動物のいる時間

育成中に、いつでも確認できる自分の評価グラフ。箱庭内の動物が減ると、各グラフも下降し、すぐにわかるので、こまめに確認しておきたい。

どれだけの期間、箱庭に動物が存在しているか、を問う項目です。箱庭から動物がいなくなってしまうと、一気に減点されます。長期間生存させるには、生態系のバランスをうまく取ることが重要。もし数が減ってしまったら、速やかに補充した方がいいでしょう。

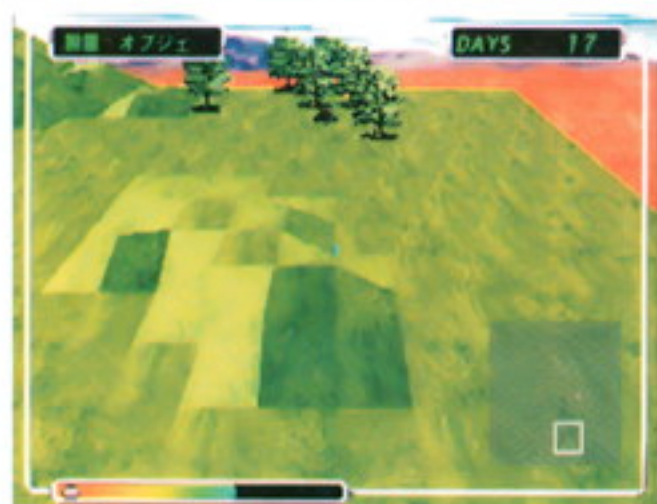
Special 特殊ポイント

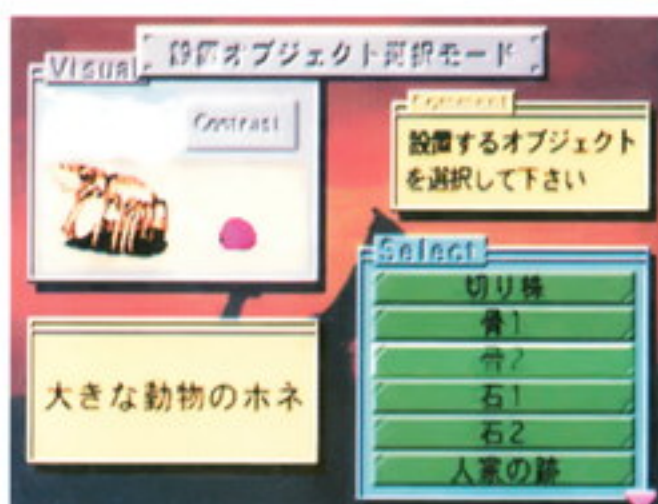
竜巻や、火事を起こす雷。動物を死滅させることも多いのだが……。

各大会で定めた開催期間中、箱庭に起こる災害と、ある条件が揃った場合に生まれる新種の動物がポイント。新種動物の種類や、起きた災害の数が多いほど高得点が得られます。

Collect 動物集めの上手さ

ムピは、過去の大地で動物の群れに入りこみ、ブリーダーの指示に従って生態を覚えてDNAを複製します。このときムピに、その群れの生態にあわない命令を出した場合は減点されます。

Grand 大地の起伏度

大地の起伏が、どれだけ多様かを審査する項目です。箱庭内の大地は自由に隆起させることができ、隆起した土地を陥没させることもできます。色々試して、美しく複雑な大地になるよう、形を整えてください。

Variery 中味の種類

箱庭にいる動物や設置された木々、様々なオブジェの種類の豊富さが問われる項目。岩や人家の跡、さまざまな木といったオブジェは、箱庭にいる間ならいつでも、幾つでも設置することができます。

完成度 **87%**

●ネバーランドカンパニー●12月4日発売予定
●6,800円(初回限定版のみ2枚組み)
●ダンジョン育成シミュレーション
●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言 顔グラフィックやシナリオキャラ侵入時のイラストなど、ますますビジュアル面での強化が進む「カオスシード」ですが、おまけディスクもアフレコが終わり、着々と作業が進行しています。内容盛り沢山の「カオスシード」ぜひ予約して購入してくださいね！

これまで▼ シナリオ1「レクチャーモード」

大地に活力を甦らせる力を持った仙窟。その仙窟を作る仙人、洞仙となるべく老師のもとで修行していた青年は、ある日、師に言われて“仙獣の洞窟”へ赴いた。洞窟内の皆伝の巻き物を取ってくれば、晴れて洞仙になれるのだ。彼は邪精の住むその洞窟で、敵との戦い方をおさらいし、洞仙の仕事の意義や仙獣のこと、仙窟内の仕掛けについて学ぶ。そして、巻き物を手に彼が戻ると、老師は洞仙の奥義を教えてくれたのだった。

仙窟活龍大戦 カオスシード CHAOS SEED

ついに免許皆伝!? 新米洞仙、活動開始！

レクチャーモードで、仙窟運営の基礎を確認した青年。老師の手を離れ、1人前となった(?)新米洞仙の、サターン版での活躍は!?

洞仙日記 その死

まんが 船戸明里

イラスト／船戸明里、おおつきべるの ※画面はすべて開発中のものです。

それから――▼

洞仙の奥義「飛天功」で空間を移動した老師は、青年を連れて大地に潜った。新米洞仙は、そこで仙窟作りを伝授されると、次いで、老師の告げる地へ向かった。１人前の洞仙として、異変の起こった大地を甦らせるために…。

部屋神サマ

なんと今回は、部屋神サマにも顔グラフィックがつくぞ！ 部屋を掘って部屋神サマを呼び出すと、ご尊顔が拝見できるようだ。

仙界から召喚した仙獣には実体がない、それを仙丹で作ってやるんじゃ。

レクチャーモードの後半では、老師から仙窟に関する知識を授けてもらう他、部屋の掘り方や基本的な仙窟運営も経験することになる。

シナリオ2「最初の仙窟」

「異変の起こった大地」を探しに出た俺と窟子仙だけど、どうも探索場所についての意見が合わなくて、とうとう別々に探索することになった。でも、絶対ここだ！と思って山を探索し続けた俺が見つけたのは、大地の異変なんかじゃなく、気を失ったカワイイ女のコだった――。

怪我してる。

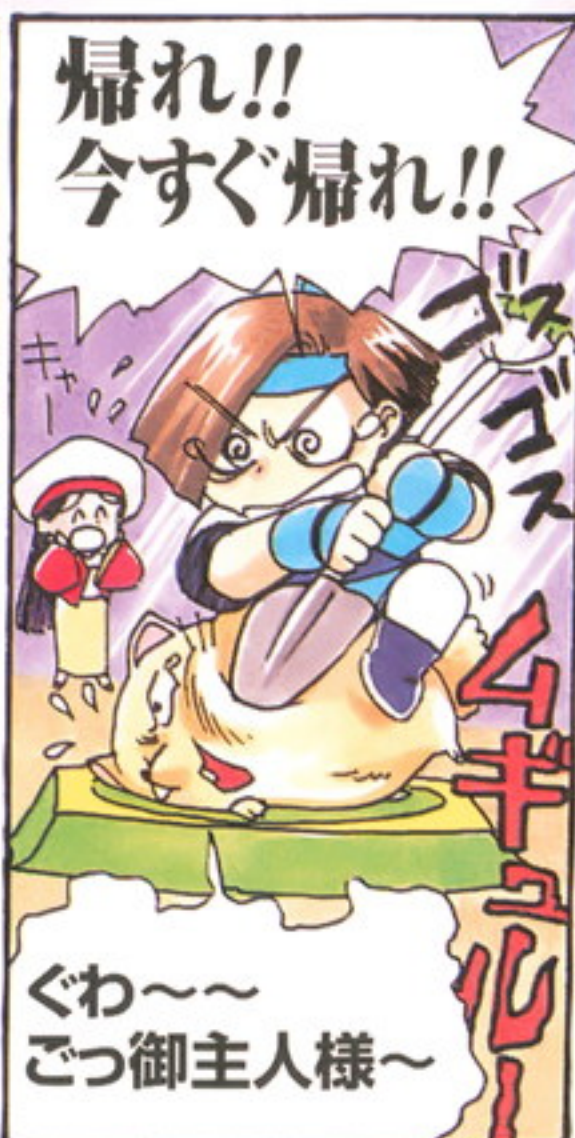
山道で見つけた彼女は、気を失っているうえに、怪我までしてた。でも、洞仙の力を使えば、こんな傷、すぐに治るさ。ちょっと待っててくれよな。

少女と洞仙

ここで出会った少女が、この物語のヒロイン。なかなか会えなかったSFC版と違い、サターン版は序盤で若い洞仙と出会うことになる。

あなたが助けてくれたの？

この辺は、洞仙や妖怪が出るから用心はしてたんだけど……

傷を治すと、彼女は気がついた。一緒に来てくれれば、好きな食事を作ってくれるって彼女に、俺はうきうきしてついてこうとしたんだけど……。そこへ、異変の起きた大地を発見した、って窟子仙が現れたとたん、彼女は悲鳴を上げて逃げ出しちゃった。絶対彼女の料理を食うんだ！　駄々をこねてみたけど、俺は洞仙。結局手料理を諦めて、仙窟を掘りに行くことにした。

龍穴炉を見つけた日

窟子仙に連れて行かれた町の市場。その真ん中で大地の異変を感じた俺は、すぐ大地に潜り、「俺の」仙窟を掘り始めた。そして、老師の教えを思い出しながら仙窟を広げていった俺は、ある地点に来たとき、ついに龍穴炉を掘り当てた！　俺自身の力で、初めて見つけた龍穴炉。なんか感動だなぁ。

サターン版じゃ、仙術以外のシーンも派手になったんだぜ。部屋を掘るシーン(上)や、仙獣を呼ぶシーン(右)など。じっくり見てくれよな。

部屋を掘るとき、「階段」って表示された場所にある龍穴炉。コレを掘ると、仙窟作ったって気がするなぁ。

戦いの始まり

ふぉっふぉっふぉっ。不肖の弟子も、少しは洞仙らしくなってきたのぅ。仙窟作りも、順調にいっとるようじゃしな。——じゃが、仙窟を作るとき、洞仙によい感情を抱いとらん町の人々にも知れてしまったようじゃ。このぶんでは、掘り始めて数ターンもすると、討伐隊が出没し始めるじゃろう。後になれば、さらに名のある強者が侵入してくるやも知れんが、どんな時も、仙窟は守るのじゃぞ！　まあ、まずはワシが仙窟に侵入するからの。せいぜい腕を磨いておくんじゃぞ。

左で言った通り、仙窟にはワシも侵入するんじゃよ。無論、ただ戦えとは言わん。ワシに勝てたら、あることを教えてやろう。——ところで、弟子の仙窟はどこじゃったかのぅ……。

女武将の、一風変わった名前。思わず声に出した我が弟子じゃが、彼女は名のことを気にしとるようじゃぞ。

天転は、この地「洞天福」でも指折りの武将じゃ。じゃが備えを怠らず、洞仙の戦い方をマスターしておけば、彼女をからかう余裕さえ出るじゃろう。

シナリオキャラクターが仙窟に侵入してくる時は、船戸画伯描き下ろしの、こんなイラストが表示されるんじゃよ。

謎の声

最初の仙窟で龍穴炉を掘り当てた俺は、向かいの壁に妙な扉を見つけた。その時は、初めて掘り当てた龍穴炉に感動してたんで、あまり気に留めず仙窟作りに戻ったんだけど、実は、そこは俺の「因果」へと続く扉だったんだ。暗闇で俺を呼ぶ謎の声。仙窟の奥で待っていたものは!?

どこか親しげに、俺を招く声。まさか、この声の持ち主は俺を知っているっていうのか？

SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを攻略ガイド!!

発売後のソフトをじっくり攻略するこのコーナー。
エンディング目指して、じっくり楽しんでほしい。

RONDE～輪舞曲～(ロンド)

●アトラス●発売中（10月30日発売）●シミュレーションRPG●6,800円（CD２枚組）●全年齢推奨

ナックルダスターが
メリケンクローに変化しました！

「封印」「契約」で使う悪魔の選び方を研究しよう

「RONDE」には「封印」「契約」とこのゲームの基礎となっている「魔神転生」にもなかった要素が多くある。今回は仲魔にした悪魔を使って行う２つの要素について、有効な選び方、使い方などを紹介する。「封印」については「封印できるアイテムとその種族について」、そのほか、コンダクターと契約できる種族や、種族別の悪魔の特徴などを見ていこう。もちろん、ここにある悪魔の選び方などはあくまで一例。「RONDE」はユニットを自由に作り、さまざまな効果の武器が作り出せるというとにかく自由度が高いゲームなので、ここにある表やステージ攻略を参考に、自分だけの「RONDE」を楽しんでほしい。

ワタシタチ ドルイドデハ
『コンダクターアイテム』ト
ヨンデイマス

慶太
『こんだくたー？

封印 種族と封印アイテムの関係

アイテムに悪魔を封印して強化することができるのは以前に紹介した通り。しかしどのアイテムにも悪魔を封印できるわけではなく、封印にも法則があり、アイテムの種類によって封印できる種族が決まっている。剣には妖精、胸当てには鬼神というように、どの種族が封印できるかは右の表を参考にしてほしい。その右の一例は序盤のステージで作れるアイテム。武器を強化すれば、攻撃力がかなり上昇するので、各ユニットの能力が低い部分を封印アイテムで補っていこう。

アタックナイフが
クロストナイフに変化しました！

メタルアーマーが
モータルアーマーに変化しました！

アイテム	種族	合体例
剣	妖精	アタックナイフ＋ジャックランタン→グラディウス
斧	魔獣	レプリカアクス＋タンキ→ロッコバーアクス
爪	地霊	ナックルダスター＋ミーミル→スカルネイル
槍	龍王	サリッサ＋ナーガ→ランカ
杖	鬼女	チャンスン＋ヒュッポリテ→炎の杖
鞭	地母神	レザーウィップ＋アールマティ→蜘蛛の糸
銃	セラフ	ニューナンブ＋カマエル→ドラグノフ
弓	堕天使	クロスボウガン＋アンカロク→スカイハイ
投槍	幻魔	ダート＋アプサラス→ソリフェラム
投具	魔神	ブーメラン＋アグニ→アイアンカッター
ローブ	天使	ローブ＋エンジェル→天使のローブ
マント	霊鳥	ハーピー＋マジカルマント→サーコート
ドレス	女神	シルバードレス＋アマノウズメ→アイドルドレス
スーツ	聖獣	メタルジャケット＋ヒルデスヴィーニ→ミリタリースーツ
羽衣	龍神	こしぎんちゃく＋ガンガー→ラッキーマフラー
アーマー	邪龍	メタルアーマー＋バジリスク→モータルアーマー
メイル	妖鬼	ソフトメイル＋モムノフ→フリッツメイル
まもり	悪霊	ニフルガード＋インプ→ハルシネイション
胸当て	鬼神	シルバープレート＋キイチホウゲン→マントラプレート

＊夜魔、異魔、新魔が封印できる武器は不明。

武器は“進化”する？

悪魔を封印した武器は、一定回数使うと元の剣に戻ってしまう。しかし中には、回数分使うと、剣がパワーアップするものがあるのだ。右は、飛鳥の初期装備の「古代の剣」の場合。攻撃力が５から80と一気に跳ね上がる。そしてこのあとも……。

古代の剣

剣 AP５

アルファソード

剣 AP８０ STR＋２

STAGE 7 仮想空間「ドゥアト」

マリアたちの勧めで、聡の手掛かりを探すために再び仮想空間へアクセスした飛鳥たち。そこには、聡とすべての元凶であるモレクの姿があった。再会の後、聡はモレクの手によって……。

そしてあなたの弟さんはマリアの言った
仮想空間の一つに連れていかれたのかも
知れない。

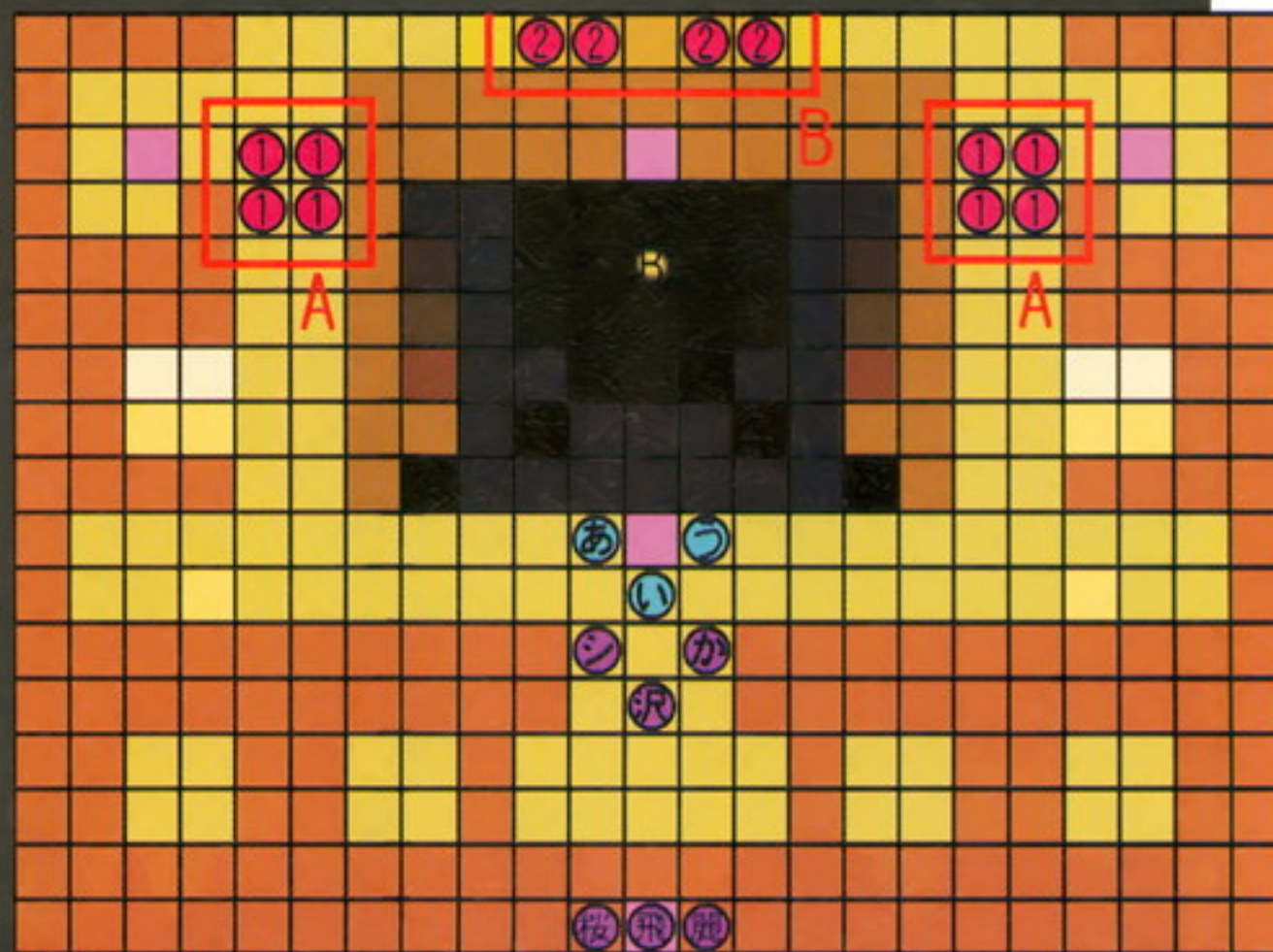
固定ユニット：飛鳥、桜子、麗華、他５体
宝：あカプセル２、いエメラルド、うシルバープレート

攻略アドバイス 見た目には狭いマップだが、ボスまではかなり回り道をすることになる。最初に部隊を２分して（援軍は左側に移動する）、左右のA軍と当たり、倒したあとB軍の位置で合流する。

A軍 左右①レオナルド４体ずつ。２マスの幅を利用して壁を作り、間接攻撃と直接攻撃を使って倒そう。ザンに注意。

B軍 ②バジリスク４体。体力の多いユニットで１マス幅の段差を塞いで、間接攻撃を使いつつ倒す。

C軍 オシリスの後ろにある拠点に魔法範囲の広い悪魔を置いて攻撃すればOK。援護があれば比較的楽な相手だ。

敵ユニット	解説	データ
堕天使 レオナルド	魔法は効きにくいため、直接攻撃が有効。時折、間接でザンをかけてくるが、それほど痛手ではない。会話のコツは「素直に要求」。	地上タイプ(6) LV 8 RNK 1 HP 45 MP ? AP 24 DP 10 MD 11
邪龍 バシリスク	攻撃力は高めだが、雷系には極端に弱い。後方からジオで攻撃して援護させるとベスト。会話のコツは「広い心で脅迫しよう」。	地上タイプ(5) LV 9 RNK 1 HP 62 MP ? AP 31 DP 14 MD 9
BOSS オシリス	魔法範囲が広く、接近するまで無防備な状態になるため、魔法防御の高いキャラで接近する。こちらも魔法で援護しながら闘おう。	地上タイプ(6) LV 12 RNK 2 HP 95 MP ? AP 35 DP 17 MD 13

敵ユニットデータの見方：( )内は移動力、AP→攻撃力、DP→防御力、MD→魔法防御力

A　A　B

●……味方ユニット、●……敵ユニット、■……中立ユニット、■……拠点、●……宝

コンダクターと悪魔の正しい付き合いかた

悪魔をユニットとして活躍させるためには、忠誠度が必要になる。コンダクターが悪魔と契約を結ぶことはユニット化することへの通過点に過ぎないという考え方もあるが、契約している間に使える魔法は最大限利用したい。コンダクターの能力も考えて契約悪魔を選ぼう。右の表は登場するコンダクターと契約できる種族。下の表は魔法や月齢など悪魔の特性だ。契約やユニット化するの悪魔を選ぶ際参考にしてほしい。

コンダクターの能力を見て契約悪魔や魔法を選択しよう。

コンダクター名	契約できる種族	コンダクターアイテム	登場ステージ
飛鳥	不明	不明	不明
チャーリー	幻魔、妖精、地霊	ドルイドクロス	2
麗華	地母神、女神、鬼女	タロットカード	4
ウィリー	聖獣、魔獣、霊鳥	サモンウイング	6
ソロモン	セラフ、天使、堕天使	ロザリオ	6
かんたろう	龍神、龍王、邪龍	龍の曲玉	8
シスオペ	魔神、鬼神、妖鬼	エンマの指輪	9

種族別に悪魔の特徴を解析

種族	特性	月齢の影響
セラフ	攻撃魔法、HP回復魔法が充実している。すべて大空タイプのユニット。	×
天使	回復系の魔法が充実。レベルが高い悪魔は武器攻撃に弱く、魔法に強くなる。すべて大空タイプ。	×
堕天使	攻撃魔法が充実。成長するにしたがって火炎、衝撃系の強力な魔法を修得していく。	○
霊鳥	主に衝撃系の魔法を修得していく。大空タイプ。「突」に強く、「殴」に弱い。素早さがある。	×
聖獣	魔法は無差別に覚えていくので、大きな特徴はない。運が高いのが特徴。	○
魔獣	それぞれに攻撃補助のアルカナを持っている。やや動きが素早い	◎
地母神	回復系の魔法を修得していく。弱点がなく、特に精神や神経系への魔法はほとんど効かない。	×
女神	回復系の魔法が充実している。神経系の魔法は効きにくい。全員武器の装備が可能。	○
鬼女	攻撃魔法と回復を共に覚えていく。能力は平均的。全員武器の装備が可能。	○
龍神	攻撃魔法が充実しているが、修得魔法は多くはない。高い攻撃力が特徴。	×
龍王	広範囲にダメージを与える攻撃魔法が使える。魔法攻撃が効きにくい。	◎
邪龍	初期状態では魔法、アルカナを持っていないが、徐々に覚えていく。防御力がやや低め。	◎
幻魔	多くの魔法を修得する。初期状態から多くの魔法を持っている。直接攻撃も強い。	×
妖精	修得する魔法の数が多いのが特徴。全体的に精神、神経系の魔法に強い。	◎
地霊	修得魔法が多く、全体的に衝撃系の魔法が得意。運が高いのも特徴。	○
魔神	強力な攻撃魔法を修得していく。他の種族よりも全体的に能力値が高い。	×
鬼神	所得魔法の数が多く、強力な攻撃魔法を使いこなす。それぞれに明確な弱点や長所がある。	○
妖鬼	数は少ないが、攻撃魔法を徐々に修得していく。魔法、武器攻撃と両方の能力が平均的。	◎
夜魔	それぞれに特徴的なアルカナを持っている。全体的に魔法に対して強い。	◎
悪霊	精神系の魔法はほとんど効かない。武器攻撃にもやや強い。攻撃魔法をメインの闘いに。	×
精霊	修得していく魔法は多いが、全体的にレベルが低く、合体材料としての使い方がメイン。	×

契約しておきたい悪魔

ユニットにするための契約とはいえ付ける悪魔は選びたい。ここではそれぞれに付けて損はない悪魔を紹介。

チャーリー

間接攻撃専用のユニットのため、戦闘ではやや下げて使うことが多い。回復魔法を付けて援護にまわすほうが得策か？

契約悪魔
STAGE3〜5
ピクシー
STAGE6〜
アプサラス
ジャックフロスト
（主に回復魔法）

麗華

攻撃力はそこそこだが、防御力が低い麗華。援護にまわるほうが得策。チャーリーが回復なら攻撃魔法をつけよう。

契約悪魔
STAGE6〜
メディア
アフロディテ
STAGE7〜
アールマティ

ウィリー

契約できる悪魔は物理攻撃系。しかし、所持魔法は回復系ばかりだ。ここは魔法で見るより、攻撃力などを参考に選ぼう。

契約悪魔
アウムドラ
ハーピー
STAGE 8〜
ネコマタ

ソロモン

魔法が豊富な天使族。回復係にもなれるが、魔法攻撃で補助係でもOK。セラフor堕天使の選択基準はどれをユニットにするか。

契約悪魔
STAGE7〜
アークエンジェル
（回復のみ）
カマエル
レオナルド
（攻撃魔法で）

STAGE 8 川　崎

仮想空間で出会った3人は渋谷の骨董品屋にいた。聡がいるという「カイーナ」なる場所の情報を聞くために、シスオペの元を訪れたが、彼は不在。仮想空間での戦いが原因で会社と何かあったらしいが……。

慶太
「飛鳥！悪魔と戦ってクビになるなんてうさんくさい話だぜ。

固定ユニット：飛鳥、桜子、慶太、麗華、マリア、その他2体
初登場ユニット：かんたろう（LV 7）
宝：㋐AGLインセンス、㋑500MAG、㋒パール

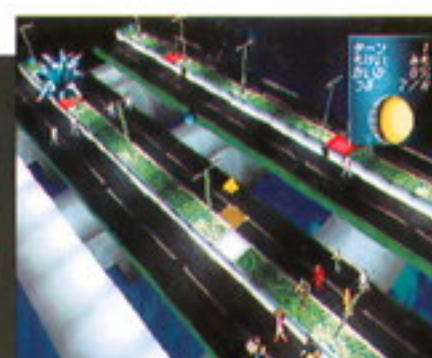
攻略アドバイス 2車線に分かれた高速道路の上での戦闘。このステージに登場するのは悪魔ではないので、会話の心配をせずに心置きなく戦える。倒す順番はまず右のA集団。次に前方のB集団をおびき出しつつ攻撃。最後に2手に分かれてC集団に接近して、一気に勝負を決めよう。

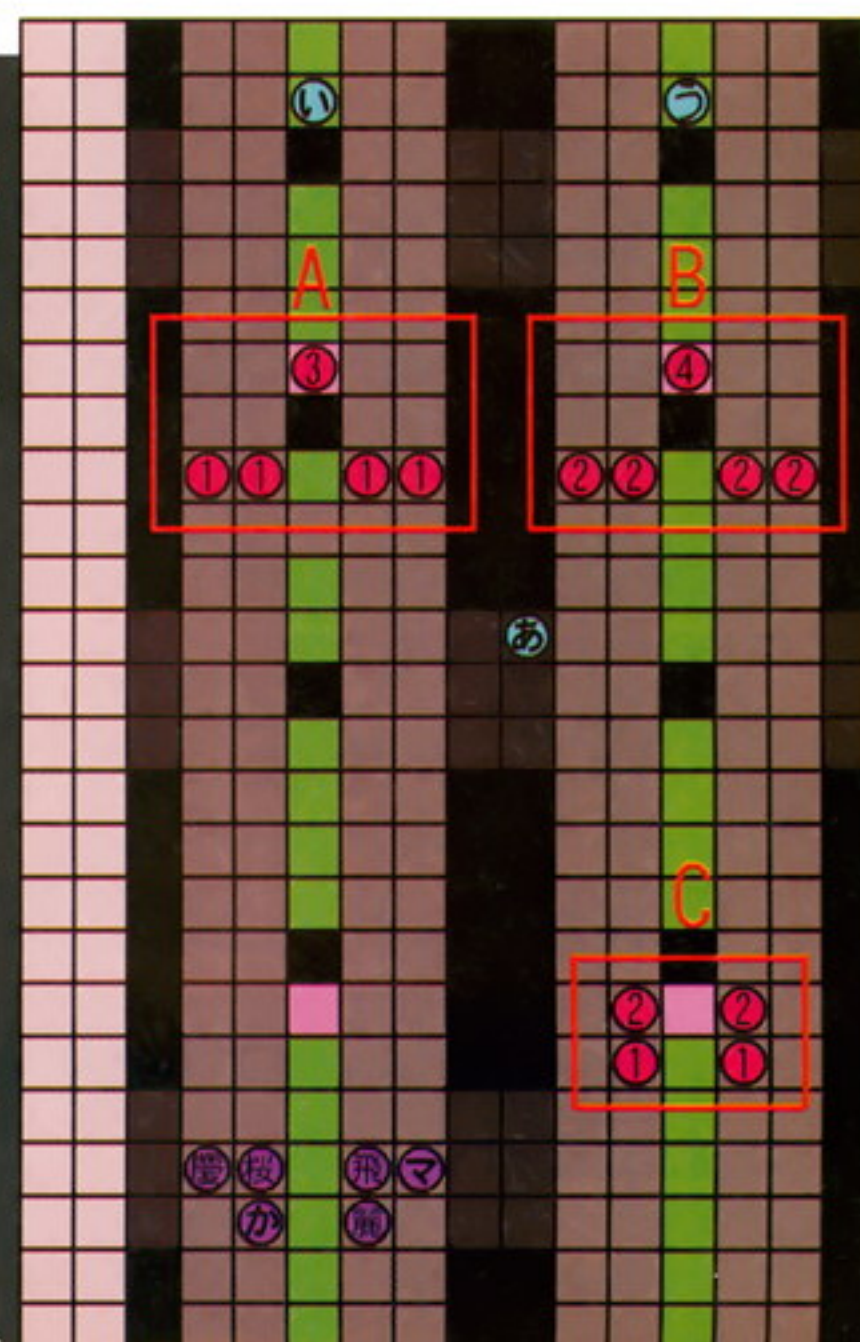
A軍 ①サイボーグ2体②自衛隊兵士の集団。直接攻撃のサイボーグは攻撃力にあるユニットに任せて、残りので間接攻撃の②兵士を倒していく。

B軍 強敵は③TTC-18式。攻撃力が他のユニットの2倍近くあるため、生半可なユニットでは一撃死。慶太やウィリーでおびき出し、一気に倒す。

C軍 強敵は④自衛隊二佐。一見②兵士と変わらないので注意。正面と横から接近し、1ターン目はダメージ覚悟で。あとは1体ずつ地道に倒そう。

仲魔になる敵、ならない敵

STAGE 8に登場する人間または機械のユニットや契約できるコンダクターのいない悪霊や夜魔は、仲魔にはできない。障害物にしかならない敵ユニットだ。

敵	解説	ステータス
サイボーグ1 地上タイプ（6）	直線的な攻撃が多く、正面から戦っても苦にはならない。ジオ系に弱いので後方から魔法、正面から物理攻撃で決める。	LV 8 RNK 1 HP 60 MP ? AP 24 DP 14 MD 7DP 10
TTC－18しき 地上タイプ（5）	とにかく攻撃力が高く、防御力もそこそこある。遠くからジオ系の魔法をかけて、HPを減らしてから袋叩きにしてしまおう。	LV 13 RNK 1 HP 105 MP ? AP 51 DP 28 MD 7
じえいたいへいし 地上タイプ（6）	銃による間接攻撃のみ。魔法防御は低めなので積極的に狙っていき、やや高めの防御力に対抗しよう。	LV 7 RNK 1 HP 45 MP ? AP 22 DP 12 MD 6
じえいたい2さ 地上タイプ（6）	兵士をふたまわり程強くした敵。TTC-18式と比べると攻撃力はさほど高くない。魔法でHPを減らしつつ戦っていこう。	LV 8 RNK 1 HP 60 MP ? AP 28 DP 13 MD 7

前号の「RONDE」の紹介記事で誤りがありました。2REMIXの結果の求め方は“(悪魔1(LV)＋悪魔2(LV))／2＝A(小数点切り捨て)、A＋3＝結果悪魔の仮レベル”です。お詫びして訂正します。

サムライスピリッツ天草降臨

●SNK●発売中●5,800円(通常版)/7,800円(拡張RAMカートリッジ同梱版)●対戦格闘●2人プレイ可能●全年齢推奨

天草降臨を遊び尽くす

今回は知って得する小ネタ特集として、天草降臨に存在する様々な隠し要素を一挙に公開する。

CPU戦 エンディングまでの流れ

CPU戦にはエンディングが2つ用意されており、キャラクターごとに設定されているクリア制限時間内に天草四郎時貞まで到達するか否かで、それが分かれる。条件を満たすと下の表のように、壬無月斬紅郎との決戦を経てからライバルキャラ戦へ突入。勝利することでようやくエンディングを迎えるという具合である。

あの邪気に誘われてここまで来たか。

彼らは何故闘うのか。各々のキャラクターに用意された物語を追うのもCPU戦の楽しみ方のひとつ。制限時間は左下に表示。

ライバルキャラとの掛け合いデモ 第1戦～第6戦

タイム内に天草にたどり着く	タイム内に天草にたどり着けない
天草登場デモ	天草倒されデモ
バトル	
斬紅郎登場デモ	
バトル	
最終デモ	
ライバルキャラ戦	ライバルキャラ戦
エンディング	バッドエンディング
スタッフロール	
ネームエントリー	

目指せ真のエンディング
CPU戦では武器を飛ばし必殺技を含んだ連続技と一閃を武器に一気に勝負をつけよう。

CPU戦 or 対人戦 断末奥義を決めよう

断末奥義とは試合後に発動する相手にとどめを刺す攻撃で、発動するためには対戦中に右の条件を満たす必要がある。条件を満たすと1/2の確率で断末奥義のコマンド入力を受け付けるようになるが、Aボタンを押しながら相手を倒すと1/2の確率が100%になる。ただし、ナコルルとリムルルが相手のときと、CPU戦の天草、斬紅郎、ライバルキャラには断末奥義は発動しないぞ。

断末奥義につながるよろめき状態の出現条件
①勝利タイムが40秒以上
(2本制の場合はそのいずれかでOK)
or
②武器捨て挑発を1回以上行う
(弱蹴り+蹴り)

断末奥義コマンド
↓↓↑→→＋Xボタン

条件を満たすとコマンド入力が求められ、入力すると断末奥義が発動する。

CPU戦 or 対人戦 断末奥義を決めよう

技といっても攻撃力はなく、文字通り自決するだけの手段であり、コマンド入力が成立した瞬間、体力に関係なく負けてしまう。しかし、これには怒りゲージを溜める効果があり、次のラウンドからいきなり怒りゲージMAX状態で試合が始まるのだ。使いどころは、試合時間が残り少なく相手との体力差がありすぎている、つまり勝ち目が無い状態が好ましい。14連斬キャンセル自決技なんて連続技もいいかも。

自決技コマンド
武器を持っている状態で
←→↘↓＋弱斬り＋蹴り

CPU戦 or 対人戦 必殺技追加コマンド

右の3人には特殊な追加コマンドが存在する。リムルルの場合はつまずいて転ぶ技(技名の意味は凍れる神の悪戯)で、火月は炎邪覚醒を停止させる。蒼月は浮月の水玉を操作できるのだ。

コテツ

リムルル(共通)
ルプシ カムイ ウェイサンペコル(武器無し時)
踏み込み中 A+X(頭から) 踏み込み中 B+Y(足から)

風間火月(羅刹)
覚醒停止
炎邪覚醒中にABXY同時押し

風間火月(修羅)
浮月操作
浮月後ボタンを押したまま方向ボタンで操作

CPU戦 or 対人戦 必殺技の補足

こちらは必殺技自体に存在する隠し要素。特に重要でもないが覚えておこう。

この技は移動距離が変わるぞ。

リムルル(修羅)
素手状態のコンルシラルで時間切れまで氷の上に乗っているとアクションが変化する。

シャルロット(修羅)
スプラッシュグラデーションのヒット後、A〜Yのどれかのボタンを押すと決め技が変化。

緋雨閑丸(共通)
真・雨流れ狂落斬は1、10、30、50、80(秒)の5段階の溜め時間と威力がある。(※タメ時間はラウンドが変わっても継続)

CPU戦 or 対人戦 連続斬りについて

強斬り+蹴りの攻撃がヒットしたあと派生攻撃である連続斬り。これは全キャラが共有する攻撃手段だが、一部のキャラに限り、それとは別のパターンの攻撃を持っている。普段は中→中→強斬りの連続斬りから必殺技へとつなげよう。

全キャラ共通	
強斬り+蹴り	→弱弱弱(斬り) →弱中強(斬り) →中中強(斬り)

緋雨閑丸(共通)
強斬り+蹴り→強強(斬り)蹴り

風間火月(共通)
強斬り+蹴り→強中中中(斬り) 強斬り+蹴り→強強(斬り)

風間蒼月(共通)
強斬り+蹴り→強中中中(斬り) 強斬り+蹴り→強強(斬り)

この連続斬りは計3ヒットと少ないが最後の一発でキャンセルが可能となる。

ゴメンナサイ…と下げる頭に攻撃判定がある連続斬り。とどめの一撃に使いたい。

CPU戦 or 対人戦 その他の隠し要素

ここでは試合内容に影響を及ぼさないオマケ的な隠し要素をまとめて紹介する。細かい要素が多くあるのだが、キミはいくつ見つけることができたかな? では、いってみよう!

[勝利演出の変化]

●風間火月vs風間蒼月と風間火月vs風間火月の組み合わせでは、火月の2本目の勝ちポーズが通常とは異なるものになる。

●牙神幻十郎vs緋雨閑丸(羅刹)で、閑丸が武器を持っている状態で2本目で勝利すると「カエル」が出現。

●ガルフォード(修羅)が2本目をパーフェクトか素手状態で勝利すると愛犬パピーの子供たちが登場。

[断末奥義の補足]

●風間火月VS風間蒼月の闘いでは、火月が蒼月に対して断末奥義を発動しても、他のキャラのような死に方はしない。

[ネームエントリー]

●エンディングのあとのネームエントリーでAAAという文字を入力するとキャラクターが倒れる。逆にKENという文字かネームを入力せずに終了すると、通常とは違ったアクションをする。

[必殺技入力の補足]

●必殺技に限り、弱斬り+中斬りの同時押しで強威力の必殺技を出すことができる。

火月の通常の断末奥義は相手の上半身を吹き飛ばす攻撃だが…

相手が兄上様である蒼月になると攻撃はするものの蒼月は倒れるだけ。兄弟愛?

写真では少し見にくいかもしれないが、閑丸の足元にカエルが跳ねている。

愛犬パピーの子供たち。ちなみに名前はパパー、ピピー、ピパーである。

タクティクスフォーミュラ

●SEGA＋AKI●発売中（10月9日発売）●5800円●ボードゲーム●1人～4人プレイ●マルチターミナル6対応

ワールドチャンピオン奪取に不可欠な基本攻略テクニックを公開！

今回はワールドチャンピオンの栄冠を手に入れるのに役立つ、6つのテクニックを紹介しよう。さらに、コースごとの攻略ポイントとベストセッティングも一挙に公開だ！

さまざまなテクニックを駆使して上位に食い込み、ドライバーズポイントを稼ぐのだ！

スターティンググリッド

レースの展開が楽になる「ポール」を獲得するためには、まず燃料精算スピードを利用するため、燃料の搭載量を40％にする必要がある。コーナーが多いコースを走る場合は、サスペンションをアクティブに設定。コンディションがドライ、ハーフの場合は、タイヤをスリックDにしてドリフトをガンガン使おう。

予選は1周なので、燃料補給やタイヤ交換を気にせず走れる。

ロケットスタート

シグナルでタイミング良くCボタンを押すと、通常のスタートスピードの＋60km/hで移動できるようになる。シグナルの「GO」と同時に鳴るSEの「ポーン」の「ポ」の時点でボタンを押すのがベストだ。ただし成功しても、有効な場所はポール～4番グリッドまでだ。4番手以降ではほとんど効果を期待できない。

ベストタイミングは何度もプレイして体で覚えるしかない。

スタートテクニック

上位のグリッドに入れなかった場合は、動ける範囲で蛇行して、できるだけ多くのマスを移動するよう心掛けよう。そうすればスピードを稼げるので、次のターンを有利に進めることができる。また、急ブレーキの防止にもつながるのだ。状況によっては、先行車より早く先のマスに到達できる場合もある。

ただ直進するのでは、急ブレーキになりやすく危険だ。

理想ライン

理想ラインを通ろうとしてラインを変更してばかりいると、かえって損をする結果になることがあるので注意してほしい。また、連続するコーナーでは、最初の理想ラインを通ることにより、次のコーナーの理想ラインを通れず大損することがあるので、事前に先のコーナーをレーダーで確認しておこう。

理想ラインは状況や次のコーナーのことを考慮して使おう。

オーバースピードの対処

コーナーの手前でオーバースピードになると、かならず制限速度オーバーに陥り、スピンアウトしてしまう。その現象は、ジグザク走行でスピードを稼ぐことにより回避できる。ただし、コーナーによっては回避できない場合があるので、やはり事前にコーナーの手前でスピードを抑えておくことをおススめする。

ジグザク走行でスピードを稼ぎ、スピンアウトを防ぐのだ！

チェック＆ブロックのテクニック

レースの基本となるのが「チェック＆ブロック」。いかに後続車を抜かせずにトップをキープできるかがポイントだ。ここでは、このゲームならではのチェック＆ブロックを3つ紹介していこう。

「蛇行運転でチェック＆ブロック」

ひたすら蛇行を繰り返し、後続車に抜かれないようにバリアを張る。

「予測してチェック＆ブロック」

後続車の移動経路を予測して、1ポイントだけピンポイントブロックする。

「邪道技チェック＆ブロック」

コーナーでライン変更ができないことを利用し、コーナーの出口で停止し、後続車を足止めして制限速度の負荷を与える。

蛇行運転によるチェック＆ブロック。3ラインすべてを移動し、漏れがないようにする。簡単だが効果はバツグンだ。

出口を塞いでしまう邪道技。自分の車を理想ラインの出口か「GO！」マスに止めないと意味がなくなるので注意！

コース別攻略ポイント徹底解説！

オーストラリア

ベストセッティング　ストレートが長いのでアクセル、マックススピードに重点を置こう。

立ち上がりの最初のコーナーは、2ラインの幅になっているのでポールからのスタートが必須。ルートとしては第1コーナーを理想ライン、第2をアウト側ライン、第3を理想ラインにつなげるのがベスト。第3コーナーでは3ラインに広がるので、GO！マスを利用して先行車を抜くことも可能。

ブラジル

ベストセッティング　ストレートが長いのでアクセル、マックスピトーに重点を置こう。

ポイントとなるのは第5コーナー以降のライン取り。第5コーナーは理想ライン、第6はイン側、第7はラインを変更してイン側を通り、第8、第9の連続コーナーで連結理想ラインを通るのがベスト。第7コーナーの理想ラインを通ってしまうと、続く第8、9の連結理想ラインが通れなくなるぞ。

アルゼンチン

ベストセッティング　低速コーナーが多いのでブレーキ性能重視がベスト。サスはアクティブだ。

第1および第2コーナーは連結ができている理想ラインを通るのがベスト。第3コーナーは、第2コーナーで理想ラインを通ったのであれば、イン側の60km/hラインをGO！マスに到達するように移動するといい。理想ラインを通らなかった場合は、第3コーナーで理想ラインを通ればよい。

ヨーロッパ

ベストセッティング　バランス重視。サスは先行逃げ切りならアクティブ。追い込みならノーマル。

ポイントは第4コーナー。マス数が多く制限速度も低く設定されているので、ラインを間違うと大きなタイムロスにつながるようになっている。無理をしてでもイン側とミドルラインを通りGO！マスに到達するのがベスト。理想ラインは引っかけで、通るとタイムロスにつながってしまうぞ。

サンマリノ

ベストセッティング　マックススピードとアクセルを少し多めに設定。バランス型でもOK。

第3コーナーがポイント。そこのライン取りで第7コーナーまでの最短ルートが決定する。おススめルートは第3をインでGO！マスを利用し、第4でスピードを維持しつつ理想ラインへ。第5は道なりでイン側に入り、第6でイン側の60km/hのラインを通りGO！マスへ到達。第7で理想ラインへ。

モナコ

ベストセッティング　サスはアクティブで、ブレーキ性能を上げるのがベスト。スピードは軽視。

第2コーナー以降の連続コーナーは、第2、第3、第4と理想ラインを通り、第5、第6でイン側のラインを通過、第7、第8で道なりに連結理想ラインを通るのがベスト。これはライン変更によるタイムロスが少なく、それでいてロングストレートに高速で入ることができるルートになっている。

スペイン

ベストセッティング　バランス設定。アクセルとマックススピードを少しだけ多くするとベスト。

連続コーナーの入り口となる第6コーナーでは、理想ラインを通らずにイン側を通るようにしよう。そして第7で理想ラインに突入し、そのまま連結している第8の理想ラインを通過するのだ。そうすれば、連続コーナーを最短で通過することができる。第6コーナーをインで抜けるところがポイントだ。

カナダ

ベストセッティング　マックススピードとアクセルを多めに設定。オーバースピードに注意！

第4コーナーは理想ラインを通るとタイムロスを引き起こしてしまうので、そこは無理してでもGO！マスがある通常ラインを通るようにしよう。先のコーナーの理想ラインを考えるとイン側がベストだ。その後のヘアピンではオーバースピードになりやすいので、スピードの出し過ぎに注意しよう。

フランス

ベストセッティング　ストレートの割合が高いので、マックススピードとアクセルを重視。

ここには急角度の大きなカーブが4箇所も配置されている。そのうちの第2コーナーはロングストレート後の低速コーナーなので、オーバースピードにならぬよう注意してほしい。なお、このコーナーの理想ラインは1ターンで抜けることができないので、イン側のGO！マスを利用したほうがいい。

イギリス

ベストセッティング　マックススピードとアクセル重視のセッティングがベスト。

イギリスでは第7と第8の連続コーナーに注意してほしい。そこは理想ラインが連結になっていないうえに、低速でGO！マスがないので、ライン取りを間違えると大きなタイムロスになってしまうのだ。ちなみにベストは第7をアウト、第8は理想ラインを通るルートになっている。

ドイツ

ベストセッティング　マックススピードとアクセル重視のセッティングがベスト。

距離が長くカーブがほとんどないので、ガンガンスピードを出すことができるコースだ。

第4コーナーの低速シケインは、先にある第5コーナーのことを考えると理想ラインを通るのがベスト。第8コーナーは、ドイツでは唯一低速で移動しなくてはならない地帯になっているので注意！

ハンガリー

ベストセッティング　ストレートとコーナーの割合を考えるとバランス型。サスはアクティブで。

まず高速で進入できるコーナーが1つもないことを覚えておこう。ルートのほうは第1コースを理想ライン、第2コースがイン側、第3で理想ライン、第4はイン側、第5で理想ラインを通りそのまま第6、7の連結している理想ラインに突入するのがベストだ。これでかなりタイムを短縮できるぞ。

ベルギー

ベストセッティング　スピードコースなので、マックススピードとアクセルを重視しよう。

ここは第15コーナーがポイント。超ロングホームストレートが後に控えているコーナーなので、スピードがもっとも速くなるラインがベストだ。2ターンで抜けられるのであれば理想ラインを通り、3ターンかかるようであればイン側かミドルラインを通りGO！マスを利用してスピードを上げよう。

イタリア

ベストセッティング　マックススピードとアクセルを重視。サスペンションは必要ナシ。

コーナーが少ないストレート主体のコースだ。このコースの第6コーナーを走るときは、理想ラインでなくGO！マスのあるミドルラインを通過しよう。なぜなら制限速度が理想ラインと同じで、なおかつ5マス目にGO！マスがあるので、スピードを出しつつストレートに抜けられるからだ。

ポルトガル

ベストセッティング　ブレーキ性能を重視しよう。アクティブサスが不可欠なコースだ。

連結されていない切り返しの連続コーナーである第10、11コーナーがポイント。先に控えている第12コーナーで理想ラインを通ると有利になるので、第10コーナーのイン側でGO！マスを利用し、第11コーナーの理想ラインを通るのがベストだ。そしてそのまま第12コーナーの理想ラインを抜けよう。

ジャパン

ベストセッティング　サスはアクティブ、アクセルとブレーキは同性能に。スピードは軽視。

ポイントは狭い2ライン分の第14コーナー。先行車が通常ラインを通っている場合は、理想ラインを通らないほうがいい。なぜなら、通常ラインとの共用部分が多く、理想ライン本来のスピードが出せないからだ。したがって、そこは通常ラインを通りGO！マスを利用するほうが効率がよいと言える。

Culdcept（カルドセプト）

●大宮ソフト●ボードゲーム●発売中● 5,800円●1～4P●全年齢推奨

対戦、ストーリー共にブックに入れたいカード集

クリーチャー編

もっとも使用頻度が高いカード類なので、セレクトは慎重に。またゲームを始めたばかりで、まだカード枚数が少ないという人でも組み入れやすいように、出現率の高いカードを優先的に選んだ。レアなカードだからといって、強いカードとは限らない。またそれらは、召喚時のコスト（使用魔力）が大きすぎると序盤に呼べないおそれもある。

ドルイド
援護クリーチャーは、必ず1種類は自分の手に入れておきたい。

ハーピー
土地に配置しても心強い「先制」能力を持つクリーチャー。

G・アメーバ
特定の属性に強いクリーチャーも便利。対戦相手によって使い分けよう。

ガスクラウド
ガスクラウドは直接攻撃ダメージを半分しか受けない。防御にも使える。

デコイ
どんなに攻撃力の高い相手も倒せる可能性を持つ。1枚はほしいカード。

アイテム編

アイテムの基本的な使い道は、クリーチャー同士の戦闘に用いられること。攻撃力増強と、防御用のアイテムは必ず数枚入れておこう。特にここに挙げたものは使い勝手のいいもので、コストも安い。またあまり重要視されないスクロール攻撃も入れておきたい。土地をレベルUPされて、手が付けられなくなったクリーチャーに効果的だ。

クレイモア
竜族と植物族は使用不可だが、攻撃力50UPは効果絶大。侵略には必須。

スリング
攻撃力の他に、体力も多少UP。さらに先制攻撃のおまけつきは嬉しい。

ロングソード
コスト20で攻撃力を30も上げるお買い得カード。出現頻度も高いぞ。

タワーシールド
直接攻撃のダメージを半分にしてくれる優れもの。コストも安い。

エナジーフィスト
土地をレベルUPされても、地形効果を無視してダメージを与える。

スペル編

スペルは補助的に入れるのが望ましいだろう。特にダイス操作系の呪文は、通行料が跳ね上がった相手の領地を避けたりするのに使える。また戦闘時以外にも、相手クリーチャーにダメージを与えることもできるものもあり、形勢逆転のチャンスも生まれる。ただしあまりスペルばかり入れるのも考えもの。投入枚数は抑え気味でいこう。

マナ
手持ち魔力を増やすのに効果的な呪文。周回数によって魔力をもらえる。

エナジーボルト
マップ上にいるクリーチャーに、直接ダメージを与えるのでかなり強い。

グロースボディ
最大HPの少ないクリーチャーにかけて、自分の領地を守ろう。

フライ
これを使ったターンだけ、ダイスを2つ使える。一気に先に進めるぞ。

パーミッション
チェックポイントが離れていたり、数が多いマップで使うと効果的だ。

ブックに入れるカード比率はどうする？

1つのブックには、1種類のカードを最大4枚まで入れることができる。ブック全体の枚数は50枚と規定されているので、1種類のカードを多く入れると、そのカードを引いてくる確率が上がることに注目しよう。強い（使える）クリーチャーカードを多く持っている場合、そのカードは持てる限り投入したい。しかしそのカードのコストがあまりにも高ければ、（召喚時に土地が必要、もしくは生け贄のカードが必要など）序盤に出すことができないので、その点には十分注意しよう。

クリーチャーはブックの要（かなめ）なので、全体の半分以上は入れておきたい。

スペルカードは入れなくてもゲームを進めることができるが、入れた方が戦略性が増すぞ。

効率のいい総魔力の上げ方は？

なるべく土地の属性に合ったクリーチャーを配置しよう

誰も所有していない土地にクリーチャーを配置し、自分の領地とする場合、そのクリーチャーと土地の属性に必ず気を配りたい。属性が合っていないと、地形効果の恩恵にあずかれないからだ。この地形効果は、土地のレベルUPと組み合わせると絶大な効果を発揮する。普通、属性と合った土地にクリーチャーを配置すると、HPが＋10される。そこで土地をレベルUPすると、そのレベルごとに＋10、最高レベルまで上げれば合計50ポイントも体力が上がる。侵略されてもまず負けないぞ。

属性が合っていないと

風属性の土地に水属性のクリーチャーを配置。地形効果によるHP増大はない。

属性が合っていると

HPが増大！

属性が合うクリーチャーを配置し、その土地のレベルを3に上げた。HPが30上がっている。

場合によっては地形変更も有効だ

同じエリア内に、水属性の領地を持っていたので土地の連鎖も増えた。バラバラの属性で領地を持っている場合、地形変更で連鎖を作ってもよい。

地属性の土地を、配置したクリーチャーに合わせて地形変更。魔力はかかってしまうが、地形効果を得るには仕方がない。

手持ち魔力を増やして一気にレベルUP

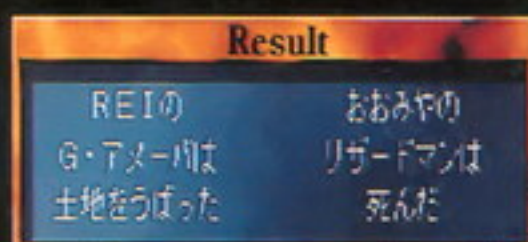
常にクリーチャーを召喚し、スペルを打ち、土地のレベルを上げ、護符を買う。これでも勝利することはできるが、いつも手持ち魔力不足に陥ることだろう。ときには何もせず、周回ボーナスやスペルで手持ち魔力を増やす努力も必要だ。土地はレベルUPも重要だが、連鎖を作るとより効率よく地価を上げることができる。連鎖を作り、手持ち魔力がたまったところで、一気にレベルを4～5まで上げると、全体の地価も跳ね上がるぞ。

マナは少しの魔力消費で大きく手持ち魔力を増やせる便利な呪文。手に入れたら必ずブックに投入したいカードNO.1。城を通過したら使おう。

レベルを一気に4まで上げた。180だった地価が、1440まで増加！ ここに止まってしまったセプターは痛い目にあうだろう。

相手領地を減らして統魔力を削る

相手領地を減らすには、いくつか方法がある。もっとも簡単なのが侵略して奪うことだろう。

Result
REIの G・アメーバは 土地をうばった
おおみやの リザードマンは 死んだ

地図コマンドなどで、敵クリーチャーの様子やHP、攻撃力、特殊能力などを確認してからクリーチャーを召喚しよう。手札にあるアイテムも計算にいれておくのも忘れずに。

アイテムは相手も使ってくる。自分のクリーチャーの能力を見極め、どんなアイテムを使うか決定。属性やクリーチャーの種族によって使えないアイテムもあるので注意しよう。

クリーチャーHPの秘密

クリーチャーには最大HPが必ず設定されている。これはスペルなどで何らかの効果がない限り変わることはない。属性の合った領地に配置されたときに加えられる体力のボーナスポイントは、戦闘時にのみ有効だ。どんなにその土地がレベルアップされていても、通常のマップ上では設定されている最大HP以上にはならないことに注目。スペルのダメージ呪文などで、地道にHPを削っていけば（あわよくば一度で）そのクリーチャーを戦闘時以外で排除することができるのだ。あきらめずに知恵をしぼれば、活路は見えてくるぞ！

マジックボルトは安いコストで20ダメージを確実に与える。

敵に同じことをされる可能性を想定し、最大HPがもとから多いクリーチャーも入れておこう。

思いがけない効果が生まれるカードの組み合わせ――カードコンボ――

カードコンボとは、全く違う効果のカードを2枚以上組み合わせることで、新たな効果を生み出すことをいう。300種類以上あるカードの中から、いろんな効果の組み合わせを考えよう。

リリス ＋ **ホープ**

その時のプレイヤーが持っている手札の数だけ攻撃力が上がるリリス。

通常のドローの他に、2回カードを引ける。これでリリスもパワーUP。

リリスを召喚した直後に、ホープで手札を増やす。侵略した後や攻撃時の前に唱えると効果的。

パーミッション ＋ **リコール**

すべてのチェックポイントを通ったことにするパーミッション。幽玄山脈カリンなどの、チェックポイントが多く、城との往復を何回もしなければならないマップなどで重宝する。

対象セプターを強制的に城へ戻してしまうスペル。使い道は色々で、チェックポイントを全部通っていないセプターを連れ戻し、後れをとらせることなども可能だ。

このコンボのポイントは魔力。手持ち魔力を増やしたいときに、一気に周回ボーナスを稼ぐことができる。領地をたくさん持っていると効果的。

アミューズメントスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介!

Vol.8

Arcade Express(アーケードエクスプレス)

今週の新作タイトル「ショックトルーパーズ」(ザウルス)

SHOCK TROOPERS

●ザウルス●11月中旬稼働予定●アクションシューティング
●2人同時プレイ可能●MVS

あのネオジオに渾身のアクションシューティングが登場!

あのネオジオにチームバトルシステムを搭載したアクションシューティングが登場する。強大な戦闘力と高度な技術力を持つ8人の傭兵たちの中から、操作するキャラクターを3人まで選択できるチームバトル。選択するメンバーによって変化するゲーム展開が最大の特徴だ。

誘拐事件発生!!

世界に衝撃を与えたその誘拐事件は、バージニア州、リッチモンド郊外の閑静な町で起きた。それがプロによる計画的な犯行と断定したFBIは、異例の強化チームを結成して調査を始める。その結果、事件の背景にはジョージ博士が研究で偶然発見した強催眠/人格変造をもたらす新薬α301の関係と、それを狙ったブラッディ・スコーピオンの存在が判明。米国政府は、秘密裏に特殊部隊「バルカンチーム」を結成し、「デルタ・ストーム」と称される救出作戦を実行に移した。

ブラッディスコーピオンを壊滅せよ!!

キャラクター紹介

特殊武器 手榴弾

コードネーム
ジャッカル
家を出てからは行くあてもなくストリートキッズのような生活を送るが、天安門事件を目撃し軍隊に入隊。命を惜しまない実行力が上官に認められ、極秘任務にも参加。

特殊武器 ナパーム弾

コードネーム
ミルキー
'91年と入隊は遅いが、百人規模のテロ組織を小隊で壊滅させたという実績を持ち、そのほとんどが彼女の活躍と隊員たちは声を揃える。今回の任務の唯一の志願者である。

特殊武器 グレネードランチャー

コードネーム
ロキ(狼旭)
グレナダ侵攻の際、軍隊に入隊。テロリストに襲われたときに素手で生き残った経緯を持つが、湾岸戦争でアメリカ人の恋人を失って以降の彼は、ますます活躍が目立つ。

特殊武器 ブーメラン爆弾

コードネーム
サザンクロス
父親譲りで正義感は強いが、熱くなると己を見失う性格なため、家族に奨められ早くから入隊。あらゆる訓練を積み、100m先にいる敵の気配さえも感じ取ることができるという。

 ※画面写真は開発中のものです。

多彩なアクションで敵を蹴散らせ！

このゲームの操作は、8方向レバーと、ショット、攻撃回避、特殊武器、プレイヤーチェンジ（チームバトルモードのみ）で行う。ボタンの割り振りだけを見てもアクションは豊富だが、それ以外にもレバーやボタンの組み合わせによって様々な攻撃手段を実行することができる。ここではその代表的な手段を紹介しよう。

ノーマルショット
ショットはキャラの向きによって8方向へ撃つことができ、ボタンを押し続ければ撃つ方向を固定することも可能。キャラごとに異なる攻撃手段でもある。

アイテムショット
ショットアイテムを持っているときにショットボタンを押すと行える攻撃。ノーマルショット同様、8方向へ撃つことが可能。ほかにも隠しショットが？

接近攻撃
敵に接近してショットボタンを押すと接近攻撃になる。8方向に攻撃できるが、ノーマルショットと違い、敵を倒すとアイテムが出現する可能性がある。

特殊武器
これはいわゆるボムで、強力な攻撃だが弾数に制限あり。8方向攻撃、攻撃内容のキャラごとの差違はほかに同じ。弾数はアイテムで増やせる。

攻撃回避
完全無敵状態となる攻撃回避。8方向移動は可能で、ショットボタンを押すことによりショットを固定しながらの攻撃回避も可能だが、攻撃は一切できない。

プレイヤーチェンジ
チームバトルモードのみ可能な行動。ボタンを押すごとにキャラが入れ替わる。キャラの体力はそれぞれ固有のものとなっていて、待機中体力は回復しない。

アイテムは接近攻撃で敵を倒すことで出現する可能性も出てくるため、チャンスがあれば狙っていこう。

チームバトルと作戦ルートの関係

ゲームモードには、ロンリーウルフとチームバトルの2種類がある。総勢8人のキャラの中から前者なら1人、後者なら3人を選択してゲームを進めていく。さらに、目的となる作戦実行現場へ向かう際のルートを、ゲームスタート時と3面クリア後に選択できるのだ。ルートは3通りあるが、それぞれ異なった構成になっているので、使用キャラに適したルートを選択したい。

特にチームバトルを選択した場合、その組み合わせを考える必要がある。

	山岳ルート	ジャングルルート	渓流ルート
ステージ1	落石地帯	ジャングル	船着き場 漁船
ステージ2	トラック ロッククライミング	バイク 沼地	渓流
ステージ3	雲海 （敵防空施設）	市場 村	潜水艦甲板 潜水艦内部
ステージ4	火山地帯 地熱発電所	遺跡群	地下下水道
ステージ5	穀倉地帯 滑走路	ジャングル ミサイル格納庫	橋 市街地
最終ステージ	？		
迂回ルート	？		

ITEM

取得するとパワーアップするアイテムは、ステージ間の持ち越しができないので注意。

- **ヘビーマシンガン** 弾数：200発
- **バルカン** 弾数：200発
- **火炎放射器** 弾数：200発
- **3WAY** 弾数：100発
- **タンクバスター** 弾数：30発
- **スピードアップ**
- **ライフアップ（小）**
- **ライフアップ（大）**
- **ボムアップ** 特殊武器の残弾増加
- **ダイヤ（赤）** 画面内の敵全滅
- **ダイヤ（青）** ボーナス得点
- **ダイヤ（黄）** 一定時間無敵

ザウルスより

最近バリバリのアクションシューティングゲームがないとお嘆きのアナタ!! どうもポリゴン系は苦手だというアナタ！ お待たせしました!! ザウルスが放つ「ショックトルーパーズ」は、そんなアナタの期待に応えてついに発売されます。攻撃回避による弾避けの快感、画面中を破壊しまくる爽快さ、熱いポイント稼ぎなど、ぜひアナタの腕と目で楽しんでください!!（ザウルス・依田智雄）

コードネーム マリー・ビー
特殊武器 ミサイルランチャー

育ての父親諜軍人にCIAの諜報部員として育てられ、14歳のときにソ連へ移住。そして'89年のベルリンの壁崩壊後KGBに潜入し、任務をことごとく遂行していく。

コードネーム リオ
特殊武器 ボーガン

軍隊での生活以外に彼の記憶はない。子供の頃、記憶を失っている。巨大な岩山を登るさまはまるで獣のようだと隊員たちは言う。しかし、彼の任務に失敗はない。

コードネーム マル
特殊武器 毒ガス弾

15歳にしてマサチューセッツ工科大学を卒業。その間のハッカーとしての活躍がCIAにスカウトされる要因となった。肉体的任務の訓練も、もちろん受けている。

コードネーム ビッグ・ママ
特殊武器 ロケットランチャー

主に麻薬取り締まりを行っている彼女は、80年に軍隊に入隊し、パナマ侵攻、湾岸戦争などを経験。今までにその怪力で200人近くの命を救っただろうといわれる。

It's Powerful! セガAM3研 Rush!!

「ウィンターヒート」の全貌が見えてきた！

季節は秋から冬へ。となれば当然ウィンタースポーツの季節。ウィンタースポーツといえば稼働直前の「ウィンターヒート」！　というわけで、今回は全８種目を徹底紹介する。

SEGA AM R&D DEPT. #3

全8種目を徹底紹介！

スピード感溢れる冬季競技が８種目用意された本作。ここでは各種目の特徴と遊び方を見ていくことにしよう。どの競技もシンプル操作ということがわかるはず。

Speed-Ski（スピードスキー）

前作でいう「100M走」に相当するのがコレ。操作もＢボタンしか使用せず、「GO！」の合図と同時に連打すればOKだ。通過ラインは15秒となっているが、そう難しくもないだろう。

とにかく連打！　連打！　でOKの「スピードスキー」。単純操作なのはうれしいがこれが結構疲れるのだ。

滑走中は常に視点が変わり、よりダイナミックに演出されるのは前作譲り。スピード感も８種競技のなかでもトップクラスのもので、最高時速は何と230キロを超えるというからすごい。

Ski-Jump（スキージャンプ）

シーズン到来。TV中継も行われるので知っている人も多いだろう。どれだけ滑空するかが勝負の競技だ。操作は簡単で、Ｂボタンで助走し、踏み切りでＡボタン、ボタンを押す長さで角度を決めジャンプ！　着地と同時にＡボタンを押せばそれでOK。いかに角度を30度に近づけるかが勝負だろう。

ブーンという合図と共にスタートが切られるのはTVと同じ。あとはＢボタンを連打して、できるだけ助走をつけるのだ。

ジャンプ中、特に操作は必要ないので着地まで眺めるだけ。キモチイイ！

Down hill（ダウンヒル）

名前の通り、スキーで丘を下っていくという競技。Ｂボタン連打でスタートダッシュし、勢いがついたら、あとはレバーとＡボタンの操作のみ。レバーの左右でコーナリング、ジャンプポイントではタイミングよくＡボタンを押して豪快にジャンプ！

Ｂボタン連打で加速するが、一定以上は加速しないので連打し続けるのはムダだぞ。

コースは緩やかなコーナーからキツいコーナーまで幅広く用意されている。うまくレバーを操作してコーナリングしていこう。

Shorttrack Speed-Skate（ショートトラックスピードスケート）

またまた単純明快な種目で、「デカスリート」でいう「400M走」に相当する少し長めのスケート競技だ。Ｂボタンで加速するので常に連打し、レバーで進路を操作、競争相手をかわしてインコースへ切り込もう。Ｂボタン連打よりもライン取りの善し悪しが響く競技だ。

連打をしつつ、常に進路のことを考えないとダメなので、これが意外と難しい。他の選手をいかに避けるか、いかに利用するかで展開がガラリと変わるのも面白い。また２P対戦が盛り上がる競技でもあるので、ぜひ友人とでも対戦してみてほしい。

It's Powerful!!

Slalom
（スラローム）

何しろ操作が忙しいので難易度的には８種目中、トップクラスの競技。これも冬季競技でおなじみの種目なのでルールを知っている人も多いだろう。要はスキーで旗門を右、左となぎ倒しながら下っていくのだが、スピードが速いので単純な操作でも難しくなる。Ｂボタンで加速しつつ、旗門が近づいてきたらタイミングよくＡボタンを押してなぎ倒していこう。リズミカルに押すことが大切だ。

一見、レバーを使用するように見える競技だが、操作はボタンのみ。前作でいう「110Mハードル」に似た部類の競技なので、それが得意だった人なら問題ないかも。とにかくタイミングが命だ。

通過ラインは余裕でクリア。どこまで記録が伸びるか腕の見せどころだね。

Bobsleigh
（ボブスレー）

冬季競技のＦ１とも呼ばれているボブスレー。映画「クールランニング」などでおなじみの競技だが、そのボブスレーもが本作で体験できてしまう！　操作はＢボタン連打で助走、Ａボタンでそりに乗り込み、走行中はレバーでハンドル操作という簡単なものだが、コース幅が狭いうえに、そのスピードが並じゃないので、これが結構難しい。壁に当たるとスピードダウンするので、なるべくコースの中央を走るようにしよう。

そりに乗り込むところまで再現してあるから驚き。タイミングよく乗り込まないとロスになるぞ。

コーナーはタイトでコース幅は狭い。しかもスピードが速いから大変だ。

通過ラインはもとより世界記録を目指せ！ 果してどこまで記録を刻めるのか!?

●セガ
●11月稼働予定
●スポーツ
●ST-V基板

Winter Heat
SEGA SPORTS

Speed-Skate
（スピードスケート）

一見、普通のスケート競技なのだが、他の種目にはない要素が盛り込まれている「スピードスケード」。Ｂボタン連打で加速するのはほかの競技と同じだが、スピードゲージでレッドゾーンのままコーナーに飛び込むと転んでしまい、タイムロスになってしまうのだ。つまり、コーナー手前ではスピードを緩めてやらないとダメってワケ。簡単そうだが、これはこれで奥が深いので侮れないぞ。

レバー操作が必要ないので操作自体は楽だが、その加減が非常にシビア。コーナー手前であまり大きく減速させると勝てないし、突っ込み過ぎると転倒しかかるし……というわけだ。レッドゾーンギリギリがいいんだけど。

Cross-Country-Ski
（クロスカントリースキー）

前作でいう「1500M走」。山あり谷ありのロングコースをスキーで駆け抜けるという競技で、当然スタミナなどの概念も入っている。レバーで進路を操作、Ｂボタン連打で加速というシンプル操作だが、スタミナの配分に注意して滑らないと勝つことはできないぞ。画面中央のコース形状を良く見てペース配分しよう。

下りは自然に加速してくれるが、上りはキツい。勾配の使い方も重要なポイントといえるだろう。

いよいよクロスカントリーのスタート！　スタートで出遅れるな！

コースは起伏に富み、右方向へスクロールするだけではないのだ。

ゴール間近のスパート風景。長かった闘いが、ここでやっと終わる。

Push!!

キミも「ウィンターヒート」で世界記録に挑戦だ！

セガAM3研公認企画

電脳戦機バーチャロンXOVER（仮）クロスオーバー

Vol.36

This WEEK is Written by「3」のメンバー

アーケード業界との死闘を続ける「3」。今月は、米国本土よりオンエアー！

volume 10 HELLO! Hell Low? FM33.3 こちら「3」本部海賊放送局

誇り高きヘタゲーマー諸君。そして、心を入れ替えつつあるマジ・ゲーマーの諸君。今月は米国の某所にある海賊放送局から、全世界に散らばる支援者の活動を報告しよう。皆、ヘタだということに誇りを持ってお聴きいただきたい。では、放送の最後にまた会おう。

米国にて放送収録中の「3」メンバー。バカ。

FM33.3 「3」本部ラジオ放送番組表

時刻	番組
09:00	「3」党員斉唱および本部からの挨拶
09:15	朝のニュース（1）
10:00	今日の各エネミーの動き ・FBI ・CIA ・各アーケード業者 ・亙氏 ・アリイ氏 ・カトキ氏 ・オザキ氏 ・小口氏 ・ベ～あ～氏
11:30	お昼のニュース
12:00	支援者からの手紙の時間（2）
14:00	「3」音楽スペシャル～怒っている音楽特集 レイジ・アゲンスト・ザ・マシーン パブリック・エネミー／MC仁義　他
19:00	夜のニュース
19:30	MIYAMUの電話ショッピング～アメフト用品
20:00	SINTA＆TAKAHAのラジオドラマ 「淫汁まみれの僕を攻めヌいて！」
21:00	MAEYAの“今日の合い言葉”
22:00	「3」による文化の時間 ～Tシャツの袖を入れるのはアリか？
22:15	本部からのメッセージ（3）

「3」党員募集！

「3」へ励ましのお便りをだしてくれる支援者の中から、3カ月に一度、約5名ずつ党員に認定する！
党員に認定されたら、「3」Tシャツが手にはいるのだ！
これを着て、近くのイヤなアーケードに自己をPRしよう！
宛先　〒144　東京都大田区東糀谷2-12-14　セガAM3研「3」本部まで　キミの1文字が1発の銃弾になる！

■朝のニュース

●現在開発中のバーチャロン続編の副題「オラトリオ・タングラム」に対して、じつは辞書を適当に引いて名付けたと言う密告（チンコロ）あり。亙氏は、後で叙事詩云々とフカす可能性アリ。注意せよ。
●某雑誌のアンケートにて1位をとった「オラ・タン」だが、実はその雑誌社のブースのコンピュータに、ムスクを振りかけて集計データを破壊した結果の模様。
●サタマガ（悪の手先の1つ）における「3」のワースト記録はストップしたものの、人気ベストの順位も下がる一方。議長、ストレスで寝ゲロ。

■今月の支援者からの報告

●キックボタンの効かない「ダイナマイト刑事」に腹を立てるも、パンチとジャンプだけの方が先に進めてしまう自分の腕の不甲斐なさに失望。
（広島県／PNPONK-02／メガドライバー）
→うむ、美しい！ ビューティフルなプレイをした貴殿は党員に認定だ。
●本屋で某アーケードゲーム専門誌が並んでいる上にエロ本をのせて置いたのですが、続けるべきでしょうか？
（愛知県／佐藤　雄一郎／浪人）
→次回は洋物巨乳系で攻めてくれたまえ。君の地道な活動に応えて党員に認定しよう。
●近所のゲーセン「ゲーム・ライムライト」（ウサン臭い）の店員に「ガキは6時過ぎたら帰れ!!」と言われた。立腹し、自動ドアのセンサーにガムをつけ、閉まらなくなることに成功。クーラーが効かなくなり、暑い。
（NO7／ザ・サバイバル）
→その店の名前をつけた店長のネーミングセンスに思わず脱帽。ぜひ、その店は貴殿の支部にしてくれ給え。
●両替機にも当たり付きがあってもいいじゃないか。
（福井県／寺尾浩幸／パソコン所持者）
→いいじゃないか　その響き、うむ。すがすがしいじゃないか。

●1台だけ激しく揺れているアーケード機を発見したので、不審に思い見に行ったら案の定ザンギエフ使いでした。
（NO6／パンチラ紅葉）
→体が動くプレイはヘタゲーマーの基本。今度見たら、同志として微笑みかけよう。
●元・彼がプ■ステ・ユーザーになってしまいました。で、20代半ばの女がルーズソックスを履いてゲーセンに行くのは邪道ですか？
（長崎県／PN　NeCo／彼氏いない）
→20代でルーズソックスを履くときは、
1.頭に狂ったような長いバンダナを巻く。
2.持ち運び可能なWデッキラジカセ（テープはマクセルのUD-1）からユーロビートを流す。
3.それに合わせて狂ったように踊る、を全て同時に行えば許されるであろう。
●ゲーセンの「鉄■3」に貼られた『対戦は仲良くやりましょう　店長』の上にさらに　「愛の若草物語シール」を貼ったら出入り禁止扱いにされました。
（神奈川県／PN　ファ～ファ／Tシャツくれ）
→うむ、君のセコイ実行力は次世代のヘタゲーマー達に語りつがれるだろう。党員認定！

■本部からのメッセージ

先月のブタどものショーを見ての通り、アーケード業界はさらに我々ヘタ・ゲーマーへの圧力をかけてくる。
党員及び支援者の諸君は、これまで以上にセコく・ヘタに・美しい行動を心がけ、アーケード業界への攻撃を続けて欲しい。それではグッナィ……。

GAME To The PEOPLE

「3」とは何か？

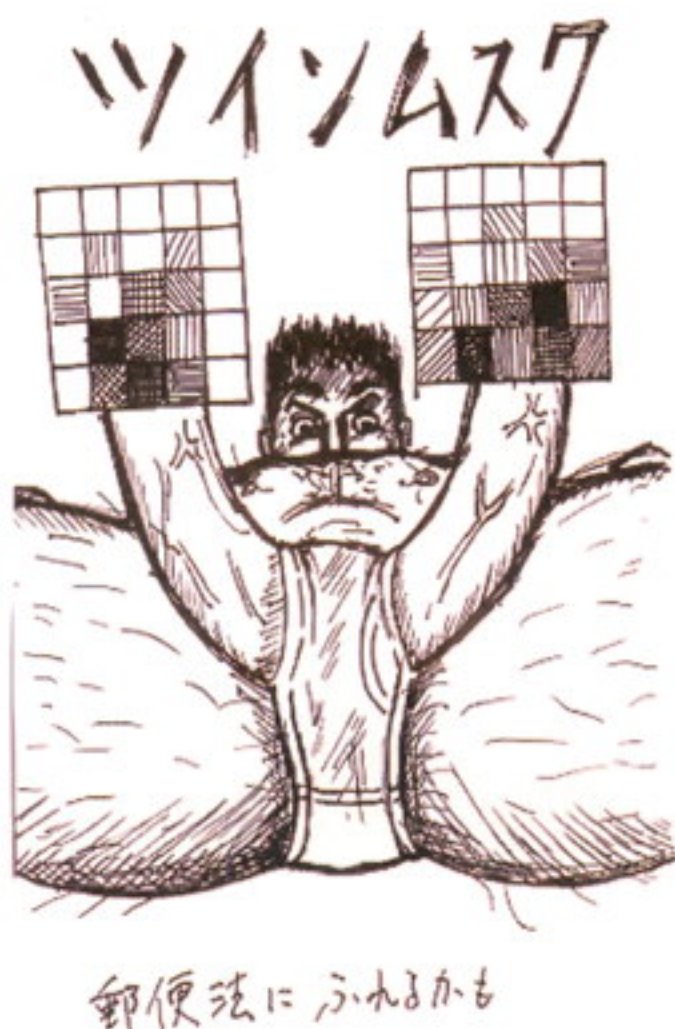
「3」は、ヘタゲーマーから搾取を行うアーケード業界を改革するための組織である。

「3」の政策

彼らは、次の3つを名目に破壊活動を行っているが、最近3番目はどうでもいいらしい。

1.プレイヤー差別撤廃 2.アーケード帝国主義撲滅 3.コンシューマ戦争終結

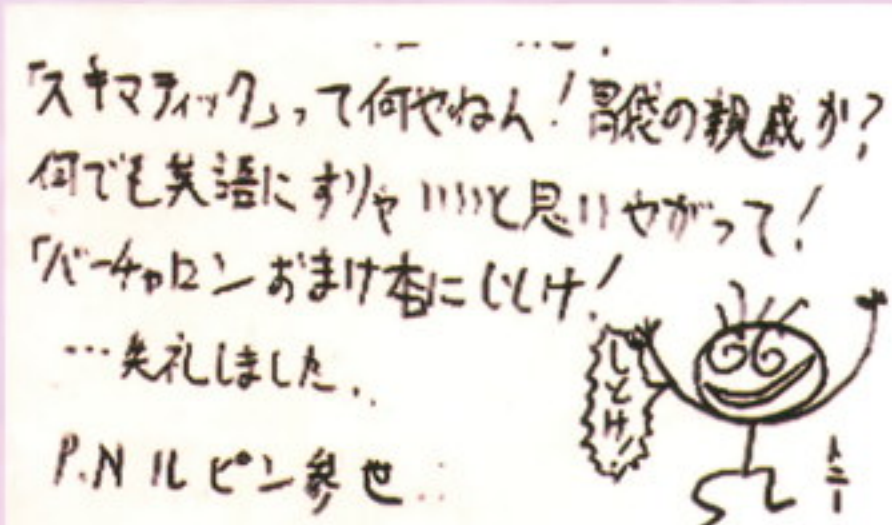
■今月の展覧会

以前よりも支援のハガキは増えたものの、相変わらずのガイキチぶりに我々は困惑している。読者にマトモなヤツはいないのであろうか……だがまあ、パワーさえあれば許す。いろいろ送ってくれたまえ。

by 永沼 純也／茨城県
ツイン・スティックがこうも汚らわしいとは…うむ、いい絵だ。党員に認定！

by NO.3／ロリータ・ターボ
「(この写真は）いかがなもんでしょうか」って…… 我々にどうしろというのだ！ あとTシャツの裾は出し給え。

by PN 人妻ゲル1号／横浜市
ピ■キオに天狗に"絶倫"…ここはストリップ劇場の小道具置き場ではない！しかも貴女は人妻ではないか。

by PN 椎名 晃／長崎県
これはハード・コアでイカス。カモメの孤独感がますます良い。

by 岩堀 明生／17歳／福井県
言っておく、と言われても困るのだが……。

by 福岡県／PN ルピン参世
「しとけ！」に怒りを感じる。うむ、セコイ怒りは我々のパワー源。

告知 先月の罰ゲームは、議長にさらなる屈辱的な攻撃を与えるために延期となりました。今度やります。 (下っ端takaha)

■今月の党員

今月は、右の5人が党員に任命された。彼らには11月末頃に「3」Tシャツを送る！ 選ばれた5人は今後、活動状況を党員ニックネーム（“”内）および党員ナンバーでハガキを送るように。

党員NO11/広島県	PN PONK-02	“広能のアニキ”
党員NO12/愛知県	佐藤 雄一郎	“私大文系コース”
党員NO13/神奈川県	PNファ～ファ	“いしだあ・ゆみ”
党員NO14/茨城県	永沼 純也	“どくだみ荘”
党員NO15/福岡県	PN ルピン参世	“親不孝ですたい”

■今月のその他惜しい諸君

奈良県 PN 稿 悶吉氏…………映画の趣味がグー。今後も活動を報告してくれ。
東京都 PN スパーム・デス氏…ペンネームのセンスが非常によい。今後に期待する。

ヘタゲーマーは美しい！ 来月も応援求む！

SEGA AM R&D DEPT.#2 EXPRESS WEEKLY

OFFICIAL CORNER

AM2研 EXPRESS WEEKLY Vol.75

PRESENTED by SEGA

AM2 AM R&D DEPT.#2

http://www.sega.co.jp/AM2/

「バーチャストライカーズカップ'97」の全国決勝大会が去る10月26日(日)に開催された。大会優勝者の行方も気になるけど、当日はもっと重要なスクープが噴出!?

CONTENTS

●最後の隠しチーム"MVP YUKI-CHAN"の全貌！

VIRTUA STRIKER 2

バーチャストライカー2 オフィシャル道場特別編

Binちゃんの ゴールだョ！全員集合!!

バーチャストライカー2大会で

重大発表

Super Scoop!

まだあった新チーム。その名も"MVP YUKI-CHAN"

先日の「バーチャストライカー2」全国大会（大会詳細は次号）の終了後、突然三船氏の口からさらなる隠しチームの発表が。なんと現れたのは、雪だるまや、エスキモー風の人達のチーム"MVP YUKI-CHAN"。チームのイメージの"雪"の通り、グラウンドまでが銀世界。その中を走り回るクリオネや雪だるま達。そのかわいらしさは何のゲームだったか忘れてしまうほど。しかも、その雪だるま達がしっかりとサッカーをしちゃう姿がまたかわいい。このチームのセレクト方法は次のページにある通り。早速みんなで試してほしい。コマンドの入力は、斜めを注意して入力すること。少しでも他に入るとダメだぞ。ちなみに相手がスタートボタンを押しながら国を選べば、対戦でも使用可能。強さはロシアと同じだ。

「バーチャストライカー2」ディレクター 三船敏氏

大会一週間前まで存在を知らなかったという三船氏。「軽い気持ちでゆきだるまちゃんを作り、実際に動かしたところ、なかなかのバカキャラぶりにうれしくなって、オコジョ、カメ、クリオネと次々と登場させました。ギターにマラカス、ブーツでサッカー。意味なんてないので、なぜ？とか、おかしい！とか考えてもむだです。かわいこぶって使おう！（開発）」とも。

なんだこれは!?

敵の選手の後ろから迫る、氷の下の天使クリオネ。けど、ここまで大きすぎるとちょっと恐いかも……。しかも1本足（?）だから、ドリブルの時は大変そうだ。体が透けていてゴールラインが見えるのだ。後ろにいるオコジョ？も巨大だ。

雪をイメージしました。

これが"MVP YUKI-CHAN"セレクトコマンドだ!!

①チームセレクト画面にする。

②以下のコマンドを入力する。(Sはスタートボタン)

↘Ⓢ↓←Ⓢ→Ⓢ→↙Ⓢ↓ⓈⓈⓈ

③CHALLENGER COMES!!の声がしたらOK

④ロシアを選択する。

←しっかり足をあげて蹴る様がかわいい。
↓カメのわりには機敏な動きをする。カメに横っ飛びされて、セーブされたら、相手の選手も浮かばれない!?

カメ横っ飛び

→みんなで記念写真。かなり人間じゃない人もいるが気にしない。
↑マラカスを振りながら走る選手。何がそんなにうれしいんだろうか?

次号「バーチャストライカーズカップ'97」大会レポート&超レアグッズ
大放出プレゼント!!

こちらCheck! 11月19日バーチャストライカー音楽集発売!!

Virtua Striker & Vitua Striker2

ついに待望の「バーチャストライカー」オリジナルサウンドトラックCDが出るぞ。このCDには「ストライカー」と「ストライカー2」で使われたBGMが全て収録されているのだ。これで「バーチャストライカー」のスタジアムの興奮が身近になるぞ。もちろん、サウンド担当の光吉氏もオススメだ。ハイブリッド版CD-EXTRAの映像特典もついて、お買い得の2,200円だ。11月19日はCDショップにダッシュ。

- ●ポニーキャニオン
- ●MJCAX-00006
- ●'97年11月19日発売
- ●価格2,200円(税別)

買ってね!

ROCKMAN 10th ANNIVERSARY

HELLO!! CAPCOM Vol.40

今回のハロカプは新発売されたバイオグッズを大紹介だ。さらに発表のキャラランキングと今週も見逃せないぞ!! さあ、1位の栄光は誰の手に!?

皆さんお待ちかね！「BIO HAZARD」グッズ発売開始！

11月1日からタワーレコード渋谷店で、カプコンオフィシャルの「BIO HAZARD」グッズの発売が開始されたぞ。ここで紹介しているグッズ以外にもバリエーションはいっぱい。バイオのファンは今すぐ渋谷へGO！ 東京圏以外の人もタワーレコードのホームページで通信販売してるから安心。

左上から◆ニットキャップ（2,000円）◆キャップ（2,500円）◆革ジャン（68,000円）◆パーカー（15,000円）◆Tシャツ（各3,000〜3,500円）。よくある普通のバイオグッズとは一風違ったデザインが魅力的。

◆ネックレス（各2,000円）。色違いの3種類から、自分の好みの色をチョイスしよう。

◆ヘアバンド（1,500円）。ほかのもそうだけど、金属の重量感がいい感じだね。

◆キーホルダー（1,500円）。すっきりとしたデザインにワンポイントのマーキングが良し。

◆ピンズ2個セット（1,500円）、3個セット（2,000円）。これらのバラ売りはしていないので十分注意しようね。

◆リング（各3,000円）。普通とはちょっと違った形がグッド。サイズは14号のみ。

カプコン人気キャラクターランキング

ランキングへの投票、たくさんどうもありがとう。君が選んだキャラクターは上位に入ったかな？

1位 春麗
2位 フェリシア
3位 ドノバァン

やはり元祖格闘美（少？）女・春麗が1位。2位、3位前回から大きく票を伸ばした2人に。投票結果は以下のとおりだ。

順位	キャラクター	票数
1	春麗	41
2	フェリシア	35
3	ドノヴァン	30
4	ケン	27
5	さくら	22
6	バレッタ	18
7	レイレイ	16
8	リンプー	13
9	エルフ	12
10	アレックス	11
10	ロックマン	11
12	船水さん	9
12	パニッシャー	9
12	ダン	9
15	リュウ	7

次 次点にも、モリガン・リリス・ザベル・アニタ・想鐘サキ・妖精さん・ガイル・ローズ・サガット・キャミィ・ジェシカ・ガイ・いぶき・ウルヴァリン・ブラックハート・スパイダーマン・マジックユーザー・冨田さんなどのおなじみのカプコンキャラクター達が……。

千葉県／のり
ちゃんと中華の面影がある春麗。そういえば彼女は中国系の人だったね……みんな覚えている？

神奈川県／あーやん
ストコレはやったかな？ やはりソニックの後には歩けないといけないよね。

愛知県／植田 智博
元気いっぱいなさくらのイラスト。絵からパワーを分けてもらえそうな感じ。

熊本県／むむ太郎
ザベルの大集合！ 忘れてはいないんだろうけど、カプコンキャラは個性が強くて目立つのが大変！

神奈川県／千石ぷう
順位なんて無関係！ フェリシアの笑顔さえあれば何もいらないって感じだね。

島根県／のっぽさん
ハンター2とセイヴァー2にて復活。彼に再び出会えて涙した人も多いのでは？

春麗のイラストを大募集!!

見事に1位の座を手に入れた春麗のイラストを募集するぞ。締め切りは11月28日必着。キミの春麗への思いのすべてを、イラストにぶつけろ！

今回のハロカプはどうだったかな？ さて、次号では「ストZERO2' タイムアタックコンテスト」の結果を発表だ！ どれぐらいのタイムが出ているのかお楽しみに。それと、「大ブッシュ部屋」や「もじ文字しないで」への投稿をいつもどおりヨロシク！

あて先
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部内
「ハロカプ」各コーナー係

Vol.40 投稿者プレゼント

販促用のストコレのトレーディングカードセットを、採用者の中から抽選で5名に。

カプコン大阪開発ビル取材10/7の巻

いよいよ明後日(11/9)開催！ロックマン大大博覧会

本誌発売日の2日後は、ビックイベント「ロックマン大大博覧会」。今回は船水氏とミスターロックマン稲船氏に博覧会の話を中心に伺ってきたぞ。

開発本部副本部長兼第一制作部長 **船水 紀孝**

開発本部 第二制作部長 **稲船 敬二**

みなさん大大博覧会にはぜひともいらしてください。

当日は入場無料です。特別招待券がなくても入れますので遊びに来てください。

目玉はロックマン味のロックマンどら焼き？

編集部：この号の発売2日後はいよいよ大大博覧会ですが、このイベントの大まかな紹介をお願いします。
稲船：サターンソフトを含め、ロックマンシリーズが全部プレイできます。
船水：メガドライブのも？
稲船：……と思います（笑）。ゲーム大会は、マニア向けには早解き大会とカルトクイズ大会が開かれますよ。これは恐ろしい……。「我こそはロックマンの一番のファンなり」という方を集めますから。僕も参加しようと思うんですけど、2回戦くらいで負けそうです（笑）。あと、前回の博覧会でラジコンカーの試作品を出したんですが、今回は製品版で大会をやる予定です。
船水：勝つとなにくれるの？
稲船：ラジコンかな……いや、まだ未定ですけど賞品は必ず出ます。そして！そのラジコンが気に入ると物販コーナーで買えてしまう！ 物販コーナーでは今回もグッズをたくさん用意していますが、目玉は“ロックマンどら焼き”です。ロックマンの味がします。
船水：オイル臭いとか（笑）
稲船：いやいや特別美味しいです。
編集部：今回ゲストは？
稲船：ロックマン8のガネーシアさん、ロックマンX4の仲間由紀江さん、そしてDASHの森下玲可さんと、各々の主題歌やエンディングを歌う方がいらしてくれます。着ぐるみのショーにアニメ放映、そして忘れてはいけないのが，”ロックマン千人体操”でしょう。
船水：誰もやってくれなかったりして（笑）。
稲船：最低スタッフ30人くらいは……。今回は船水さんも踊ってくれますよね！
船水：前日サッカーの試合があるんだけどなぁ。
稲船：当日のぞみで来ればOKでしょ？
船水：で、体操だけやって……。
稲船：終わったら「じゃっ！」と（笑）。あと、子供用の遊ぶスペース“ロックマンスクェア”に、御両親が休める“ロックマンカフェ”があります。

DASH 移植計画発動？

編集部：ところで今回の目玉「ロックマンDASH」についてお願いします。
稲船：いつも話しているんですが、今までとはまったく違うロックマンが楽しめるんですよ。ゲーム性も他社製品にはないものを出してますし。
編集部：ますますサターン移植を期待したいところなんですが。
稲船：今、インターネットのカプコンのホームページにDASHのページがあるんですね。そこのアンケートでベタ誉めされているんですけど、「買いますか？」という項目に対しては「買いません」という人も多い。で、最後に「サターン移植希望」と書かれているわけです。
船水：ハード特性があるからおいそれとは手を出せないかな。
稲船：でも、僕もいろんなハードで出したいですし、希望の声が高まれば、会社としても出さざるを得ないでしょう。サタマガさん宛てに「DASHを移植させよう」というハガキを出してほしいですね。
船水：会社は子供の意見がないと動きにくいんだよね。
稲船：子供の味方ですからね。僕は子供の立場に立っているだけでなく、脳みそも子どもだと言われてますけど（笑）。
船水：とはいえ、ロックマンは子どものものだけじゃないから。初代ロックマン世代は社会人も多いだろうし。
編集部：サタマガではギャルにも人気がありますよ。
船水：DASHはギャルも大人も絶対楽しめますよ。
編集部：サタマガの読者の中心である若い男性にはどうですか？
稲船：女の子キャラもたくさん出てきます。しかも可愛い！ 街の中も自由に動き回れるんですが、町中に女の子いるし。
船水：ゴミ箱も開けられるし。TV局では番組に参加できる。
稲船：自動販売機でジュースも買えるし。さっき話したエンディングを歌ってる森下玲可さんの歌も、CD屋さんで聴けたりするんです。
稲船：サターンユーザーだけど、PSも持っているという人はプレイして”サタマガ宛てに“感想を送ってください（笑）。
船水：本当にいいゲームなのでみなさん買ってください
編集部：せめて、姉妹誌ザ・プレイステーションを読んで、サターン移植希望を出そう、ということにしませんか？（苦笑）
船水：じゃ、ザプレ読んでください（笑）。

プレイステーション用ソフト「ロックマンDASH」はロックマン10周年記念作品。3Dのフルポリゴン画面をロックが自由自在に駆け巡る。

みんな見て見て 俺のG-SHOCK

カプコン社員にはG-SHOCKコレクターが非常に多い（ター子も初級コレクター、愛用はクラヴァーのG）。ハロカプや社内自慢用に超レアものを購入したオジーだが、襲われても知らんぞぉ。

グライドシリーズのイエローモデル。アメリカ限定発売モデルだ。

U.S.P.A. 限定ライズマン。生産数自体が少ないため、レア度、プレミア度はめっちゃ高いぞ。

W.C.C.S三つ目、俗にいう“中珊瑚”。人気ではオジーの白ライズマンを上回る。

発表

ヴァンパイア セイヴァー 基板&筐体ミニキュート プレゼント当選者発表！

大きなダンボール一箱分集まったセイヴァーのイラストは、デザインチームの方々にすべて目を通していただいた。力作が多かったため、大賞以外にも以下の5人にも、なんらかの賞品を贈るとのこと。

大賞
大賞 広島県 日浦 樹さん

板に全キャラのオブジェが貼ってあります。作品として一番まとまっていました。完成度高し！

たくさんの御応募ありがとうございました。作品はすべてカプコンのデザインチームで審査させていただきました。大賞は日浦さんの作品に決まりました。筐体ってけっこう大きいけれど、部屋にはちゃんと入るのかな？ 今回残念ながら選ばれなかった人も、次の機会にがんばりましょう！（宣伝チーム：尾島）

その他傑作の方々

富山県 匿名希望さん
ガロンクッション&ビクトルの上着。個人的に一番ド肝を抜かれました。作者は男性で二度ビックリ！

長崎県 福山 雅和さん
唯一の純粋なイラスト。ヴァンパイアシリーズが死ぬほど好きとか。ありがたいことです。

大阪府 武藤 晃享さん
開けるとモリガンがキーック！ その瞬間笑っちゃいました。アイディアの勝利ですね。

神奈川県 山本 功さん
細部まで丁寧に作ってある“飛び出す絵本対戦版”。全部お見せできないのが残念です。

福島県 南斗ボムさん
板に立体的なモリガンが貼ってあります。彼女のお尻のカーブに、作者の愛を感じます。

まだまだ募集中!!

4M拡張RAM用オリジナルシールデザイン募集！

11月21日発売のサターン版「X-MEN VS.～」と同時に登場の4M拡張RAMカートリッジ。これに貼るオリジナルシールを募集。縦5cm横8cmの裏がシールになっている用紙（市販もされています）を使うこと。締切は12月24日。あて先は「ハロカプ 4MRAM シール係」。

オジー愛車の名前募集！

カプコン自転車部オジーの愛車（かなーり高価、もちろん自転車）に名前をつけよう。あれば、由来や、つけるとどんなにイイことがあるかなども添えて「ハロカプ チャリンコチャリチャリ係」まで送ってほしい！ 締切は同じく12月24日だ。

シェーキー秋友のアメコミ講座

VOL.5 秋友“シェーキー”克也のアメコミ不幸自慢

『X-MEN』以降、カプコンのマーヴル版権ゲームじゃ皆勤賞のウルヴァリン。やっぱ、人気ありますからねえ。しかしどうして、あんなチビでゴツくて毛深くて態度悪くて汗臭そうなオヤジに、ファンが集中するんでしょう。

思うにこれは、ヤセ我慢の魅力ってものじゃないでしょうかね。たとえば銃で撃たれたとき、ハルクなら弾をバンバン跳ね返すし、スパイダーマンならよけるし、サイクロップスなら光線で叩き落とすでしょう。でもウルヴァリンは、大抵そのまま撃たれます。場合によっちゃ、わざと。弾丸に皮膚は破れ肉は裂け血は流れて、当然死ぬほど痛いわけですが、でも死にません。彼のミュータント能力、ヒーリングファクターがありますから、相当な重傷でもすぐに治っちゃうんですね。で、痛いのを我慢して突進して、そのまま爪でズバズバッと敵を斬り裂く。この、肉を斬らせて骨を断つ、ってのは、昔から日本人が大好きな発想ですからね。アメリカ人にしても、ヤセ我慢はハードボイルドの基本。尊敬される要素はそろってるわけです。で、普段は口の悪いこの男が、たまに仲間思いなところを見せたりすると、ああ、実はいいヤツなんだなあ、と、みんな参っちゃうんですね。

しかしコミックのキャラクターにとっては、人気があるってのも良し悪し。特にウルヴァリンみたいに、ヤセ我慢が売りになっちゃうと、我慢の機会を作るために、これでもかこれでもかと不幸を背負わされることになります。それも、カラダの我慢のほうはいつもやってますから、ココロのほうがイジメられるんですな。

原作じゃ彼は、ここ10年ほどロクな目に遭ってません。アメコミヒーローに不幸はつきものだけど、人気があって出番が多いから、並のヤツの何倍もヒドイ事になるんですね。いままでの記憶は全部ニセモノだと言われるやら、殺人狂の悪党（セイバートゥース）に息子呼ばわりされるやら、惚れた女（マリコ）が死んじまうやら、別の惚れた女（ジーン）が他の男（サイクロップス）と結婚するやら、骨に張り付いていた超合金アダマンチウムを、無理矢理ひっぺがされるやら、ケモノ化が進んで、身も心もケダモノになりかけるやら。

現代の読者が求めるタフとは、痛みを感じないことじゃなくて、人より痛い目に遭って、なおかつヤセ我慢すること。ウルヴァリンはそういう意味で、最高のキャラクターなんですよ。

ウルヴァリンのヤセ我慢パワーは、好評発売中の『エイジ・オブ・アポカリプス』第2巻で堪能できます。並行世界なもんで、名前はウェポンXと変わって、立場も本筋とは違いますけど。

ハロカプDreamマッチ

Khãsiヴォーカル大浦サンがカプコン美人広報かなちゃんにストリートファイターコレクションで勝負を挑む!

大浦 祐一 Khãsi VO.&G
人気バンドKhãsiのメンバー。格ゲー歴は圧力センサーを使った「ストリートファイター」からで、夢はスタジオとゲーセンを持つことというゲーマーミュージシャン。

浦沢賀奈 カプコン開発本部 パブリシティチーム
会社では宣伝のおねーさん、ショー会場では春麗へと変身、2つの顔を持つ女。特技はキャンセルだが、春麗しか使えないのが玉にキズ。

この対戦で

大浦さんが勝ったら……
カプコンのサターンソフト&カプコングッズをもらえる。&ハロカプで1P宣伝できる

かなちゃんが勝ったら……
"ハロカプのテーマ"を作ってもらえる&サタマガ読者にプレゼント提供。

「負けたらハロカプのテーマを作る!」

ゲームが好きで好きで仕方ない。記念すべきデビューの日、大浦はカプコン東京支店にいた。今注目のバンド「Khãsi」のヴォーカリスト大浦は、将来の夢はゲーセンを作ること、と公言するほどのゲーム好き。しかもカプコンのゲームは初代ストII以前からハマりまくっていたという。そんな彼の夢は、ミュージシャンとしてのプロデビューはもちろんのことだったが、もう1つはゲーム誌に出ることだった。そしてこの日、大浦は2つの夢をかなえた……。

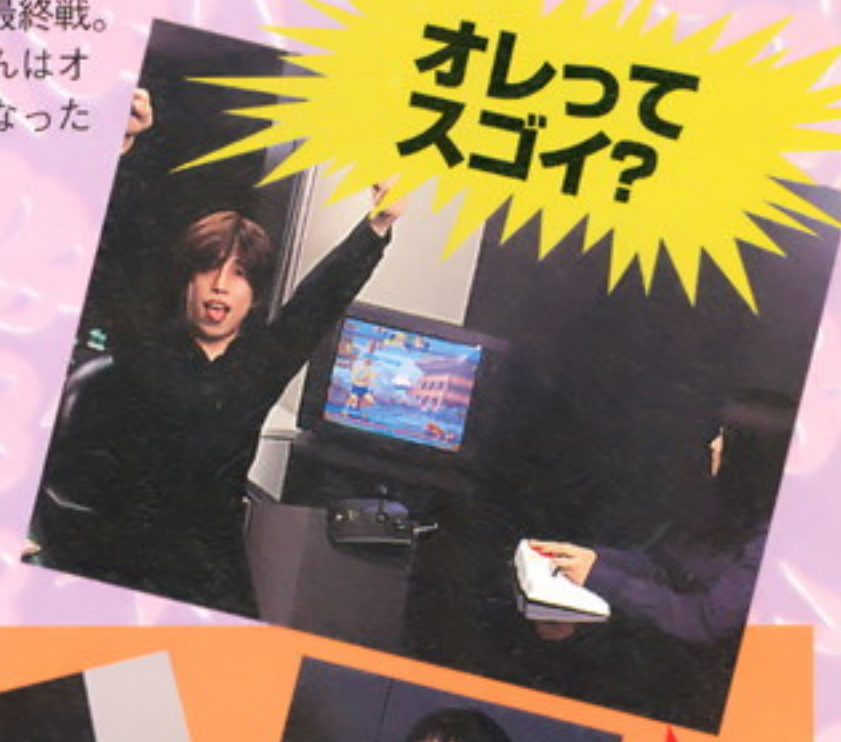
「まさか女性だとは思いませんでした」。大浦の対戦相手として現れたのは、カプコンのパブリシティーチーム・浦沢賀奈嬢。愛称はかなちゃん。大浦は驚いていたが、かなちゃんは知る人ぞ知る、春麗マスター。カプコンのゲーム大会でその華麗な腕前を披露することも多い。格闘ゲームにはかなりの自信を持っていたらしい大浦だが、かなちゃんのプレイを見るや「つえぇ……」と、不安な声をもらした。「なにを賭けましょうか?」サタマガ編集部はすかさずこういった。「大浦さんが負けたらハロカプのテーマを作ってください」。大浦は力強くうなづいた。

試合は始まった。まずはスパII&スパIIXでウオーミングアップ。そしてZERO2'で決戦。豪鬼VS春麗は春麗の勝ち。ケンVS春麗はケンの勝ち。そして最終戦。大浦はゼロカウンター、かなちゃんはオリコンを効果的に使い、大接戦となったが……。

よろしくお願いしまあす!

うーん コマンド忘れた……

オレってスゴイ?

でも最後は私の勝ち!

めっちゃ悔しいです。記念すべきデビューの日に負けてしまうなんて……。ハロカプのテーマを作って、リターンマッチにやって来ますからね! とりあえず今日は「ジャスティス学園」をプレイさせてもらって帰ります。

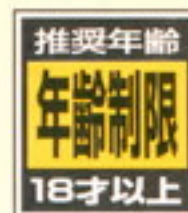
闘いすんで日が暮れて……

アーティストの方なのにゲームもうまいなんてズルイ(笑) とても強くて緊張しました。ただ、スティックに不慣れだったみたいですね。ぜひスティックを買って練習してください。すごく楽しい方なので、個人的にもファンになりました。

Khãsi
(カーシー)

Christmas Rose
Khāsi

Khãsi紹介
デビュー曲はアマチュア時代からの人気だった「Christmas Rose」(CDTV エンディングテーマ 発売中 キングレコード)。大浦サン曰く「タイトルは花の名前で花言葉が"不安を取り除いてください"。詞も曲もそこからイメージをふくらませました」。Khãsiをもっと知りたい人は以下注目! ライブツアー『over the moon』【12/15(月)神戸チキンジョージ 12/16 Coke Step Hall(大阪・心斎橋)(問 共にキョードー大阪06-233-8888) 12/19(金)ボトムライン(名古屋)(問 セントラルミュージック052-201-2255) 12/25(木)ON AIR WEST(渋谷)(問 キョードー東京03-3498-9999)】ラジオ番組「AFTER STAGE KOBE ~Khasi OPEN~」(Kiss-FM 毎週月曜日20:30~24:00)「Khãsi"Takin' bout"」(Nack5 毎週金曜日20:30~21:00)。インターネットホームページ http//WWW.kingrecords.co.jp/saisin/khasi.html。

プレゼント
最初の約束通り大浦サンからサタマガ読者へサイン入りテレカをプレゼント。あて先は「ハロカプ Khãsi」係。

プルミエール2の思い出を再び！
セガサターン版オリジナル追加シナリオで
環(たまき)と日奈緒(ひなお)にまた会える！

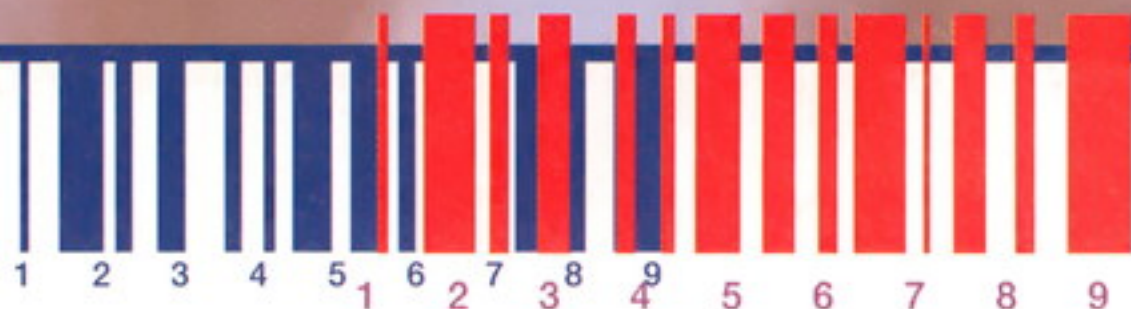
SEGASATURN

推奨年齢
年齢制限
18才以上

好評リピート中
絶賛発売中
¥6,800（税抜）

CAN CAN Bunny
きゃんきゃん★バニー
エクストラ

このオリジナルポスタープレゼント中！
ソフトに同封されているアンケートハガキを送ってくれた方の中から、抽選で毎週100名様にプレゼント。
締切は平成9年12月31日までです。
お早めにね。

KID Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
〒108 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER 11F
ホームページアドレス：http://www.kid-game.com
ユーザーサポート：TEL.03-5440-6188

小さな町の中のゲームセンター

写真／ホンマタカシ

ゲームの記憶

三沢光晴／プロレスラー

すぐにでもプロレスラーになりたかったが、担任の先生が「進学してアマレスを経験してからでも遅くないんじゃないのか」と言うので、それまで育った埼玉の越谷を離れて、栃木の足利の高校に通うことにした。３年後に栃ノ葉国体が開かれることになっていて、その高校がレスリングの強い選手を集めていたのだ。授業料免除の特待生だった。中学時代は器械体操の選手だったが、運のよさもあったのだろう、何とかセレクションを通過することができた。

足利の３年間は合宿所暮らし。一日の始まりは朝６時、まず練習。そのあとに授業を受けて、３時からまたレスリング。終わるのは毎日だいたい７時ごろだった。厳しい規則があったわけではなかったが、夜遅くまで起きていると次の日がつらい。だからいつも10時ぐらいには布団に入っていた。

当時の足利は駅前にロータリーもないような小さな町だった。町の中を渡良瀬川というきれいな川が流れていた。冬の風がやたらと冷たかったのを覚えている。ゲームセンターにはよく通った。遊ぶ場所がそれぐらいしかなかったのだ。ゲームセンターは、駅から歩いて５、６分のところにポツンと建っていたビルの中に１つだけあった。地元出身の同級生が教えてくれたのだ。練習が５時に終わる日曜日には、１日でゲームに１万円を使ったこともあった。仕送りは月３万円だったから、次の日からのやりくりが大変だった。特に好きだったのはシューティングとレースだ。

ゲームセンターには、中学生のときから——インベーダーにブロック崩しだ！——出入りしていた。ボンタンにリーゼントのヤンキーっぽいやつらともちょっとだけ付き合いがあったからだ。ゲームセンターは、まだそういう少し「やばい」雰囲気の場所だった。

僕自身は団地育ちだったが、小さい頃は越谷にも田んぼがだいぶ残っていて、そこで凧揚げや野球をしてよく遊んだ。そのうちだんだん田んぼがなくなっていって、かわりに家が建って人が増えて、ゲームセンターなんかもでき始めた。風景がそんなふうに変わっていく中で、僕は少年時代を過した。

PROFILE

みさわ　みつはる

1962年生まれ。足利工大付属高校時代、栃ノ葉国体のレスリング85キロ級で優勝する。現在は言わずと知れた全日本プロレスのエース。10月21日に行われた3冠ヘビー級タイトル戦でも、挑戦者の小橋健太選手を退け、V6を果たす。絶賛発売中の「全日本プロレス FEATURING VIRTUA」でももちろん大活躍、エルボーやフェイスロックなどの得意技を見せてくれる。ゲームファンとしても知られる。

撮影協力・「宝島」新浦安店　千葉県浦安市入船4－1－1　ダイエー4Ｆ　営業時間は10:00～23:00　年中無休　☎047-381-2466

ゲームとアートの微妙な関係

GAME & ART

闇濃度

第38回

作品38
「アローン・イン・ザ・ダーク2」
EAV
1996.2.23.
5,800円/ADV

闇とは見るものではなく感じるもの。そして、精神の深みを描き出すもの。

「アローン・イン・ザ・ダーク2」を始めてみる。最初は操作方法もよくわからないから、主人公はすぐに殺されてゲームオーバーになる。それにしても、殺されかたが「激しい」。最後は海辺の断崖絶壁から突き落とされる。しかもあたりは夜の闇に包まれている。気を取り直してゲームに再挑戦するが、またあの暗闇の絶壁が待っているのかと思うと、すこし怖くなる。

ぼくは高いところが苦手なのだが、それにくわえて「闇」にも弱い。子供の頃、夜中のトイレに行くのが怖かった。ぼくは群馬の田園地帯に住んでいたのだが、大学に入るようになって東京で下宿を始めた。もちろん大人になれば、夜の闇など怖くない。夜中の2時、3時にラーメンを食べに出たりするのもなんでもない。子供って、どうして闇が怖いのだろう、などと考えたものだ。ところが、群馬の実家に帰ったとき、夜中のトイレまでの廊下が怖い。大人なのに、である。

『燈明の前のマグダラのマリア』ラ・トール作

そのとき気づいた。ぼくは、大人になったから夜の闇が怖くなくなったのではなくて、東京の夜には「本当の闇」がないから、夜が怖くなかっただけなのだ。田舎には、いまでも大人の足をすくませる怖い闇がある。

「アローン・イン・ザ・ダーク2」にも、そんな闇が随所にある。もちろん画面が真っ暗なわけではない。夜の庭でも、植木の細部までよく見える。ほんとうに真っ暗だったら、何があるのかわからない。しかしその明るさは、まるで赤外線スコープで闇のなかをのぞいているような感覚の暗さだ。目には見えない濃い闇が、あたりを支配している。その気配におびえながらゲームを続ける。

闇の暗さというのは「相対的な」ものだ。物理的に明るくても、人間の目には、さらには人間の心には、濃い闇に見えることだってある。

そもそもテレビの画面には「黒」はない。電源を消してモニターに顔を近づけてみる。そこにあるのは灰色のモニター面だ。ところがゲームやテレビを見ているとき、黒いものは黒く見える。テレビの画面は、どんなに黒くても、物理的には「灰色」なのだが、目には黒に見える。同じく「アローン・イン・ザ・ダーク2」には、何も見えない真っ暗闇があるわけではない。しかし心理的に、そこに「闇」を感じ、怖い気分に包まれてくる。そこには殺人や火事や血の滴りがある。これは「闇」の効果をうまく使ったゲームなのだ。

美術の歴史でも、闇にこだわった画家は多い。17世紀の画家ラ・トールやレンブラントは、深く黒い闇を描いた。その闇の描写は「美しい」とさえいえるものだ。闇というのは怖いだけのものではない。光では照らし出すことのできない、人間の精神の深みを、描き出すこともできるのだ。レンブラントの絵画の「闇」は、まさにその極致といえるだろう。

ぼくは先月、インド洋に浮かぶ熱帯の島モルジブを旅して、深い深い闇を見た。大きな海のなかにぽつんと浮かぶ島々だから、どこにも街の光は届かない。日本ではありえないような、本当に真っ暗な夜空だった。でも、南の孤島の夜空が、漆黒の闇なのではない。そこにはこぼれ落ちそうな星が無限にまたたいていた。闇が深くなることで、光に隠されていた宇宙の光が輝き始めるのだ。ぼくは白い天の川というのを初めて見た。

などと思い出に浸っていると、またゲーム・オーバーになる。こちらの闇は、モルジブの夜空に比べると、やはり怖い。

フセ博士

布施英利(ふせ・ひでと)。1960年生まれ。東京芸術大学・大学院博士課程修了(芸術学)。11月には、ロンドンまで遺伝子操作の産物であるクローン羊に会いに行く。「生命と死」について考えたあとは植物園でしばしの休息とか。

週刊布施アカデミア

インターネットにある布施博士の仮想研究所「電脳・布施アカデミア」。今月の特集は、今、若い女の子(おじさんっぽい表現？)の間で流行の「写真を撮る」ことです。教祖アラーキーから若手写真家まで、幅広く解説してあります。興味のある方は、http://www.so-net.or.jp/FuseAcademia まで、ダイブ！

イラスト/八重樫彩蔵

今週の 箱崎の母的占い

11/7㊎〜11/13㊍

箱崎の母
占いの道に入りて二十有余年。最近はサタマガ編集部員の相談を聞いてあげる日々が続いているとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週は「スーパーロボット大戦F」のイルムガルト・カザハラさん。お誕生日は11月10日のさそり座。あなた自身はいい運勢ですが、周囲の影響で持っている実力が発揮できません。場合によっては、巻き添えでケガまでしてしまうかも。団体の中央ではなく、少し外れた場所にいるのが無難かな。風向きが変わりますよ。

金運	使っていない貯金通帳を探せ。
健康運	腕や足のケガに注意。
仕事・勉強運	時間内にこなす努力を。
愛情運	そっと寄り添う人の姿が……。

おひつじ座 3/21→4/20

男の子：引き続き安定したいい週が過ごせそうですね。お墓参りができなかった人は、暇を見つけて行ってみましょう。精神も満足する生活を。

女の子：壁を作り出しているのは自分自身かもしれません。もっと心にゆとりを持ってください。結婚している人はコウノトリの来訪が……。

自分の不甲斐なさと運の悪さに落ち込んでしまいます。何をやっても調子がいいのは初めだけ。身体の調子まで悪くなっていく気が……。でもそれは気のせい、健康運は悪くありません。
幸運の鍵は緑、贈物、夕日を眺めること。今週は、部屋の中など身近なところに今まで置いてなかったようなモノを飾ってみてはどう？

おうし座 4/21→5/21

男の子：よくも悪くも自由な時間が持てそうですね。時間の使い方次第では、今後の運勢が変わります。カードはいい方向を差していますから。

女の子：正直、厳しいですね。一定方向に流されていく自分に疑問を感じながらもどうすることもできないもどかしさ。目標がないからですよ。

何が起こってもはねのけられる強い精神力を持つことを心がけましょう。お金（ギャンブル）に関することとは縁がありそうなので、チャンスがあったら積極的にチャレンジしましょう！
幸運の鍵は赤、皮の小袋、厚みのあるクッション。アドバイスとしては、衝撃を和らげる物を身の回りに置いておこうというところかな。

ふたご座 5/22→6/21

男の子：あなたの一言が、ある決断を促すきっかけとなります。そのために、周りを把握しておく必要があるのです。よく見て、よく聞いて!?

女の子：予想外のことが起こり、新しい世界が広がります。そこに飛び込んでいくかを決めるのはあなた自身。その先に何があるのかはまだ……。

あなたの感性と相手が求めているものとの間には、溝があるようですね。そんなときは、納得がいくまで話し合うのが一番なのです。だって、今さら逃げることなどできないのですから。
幸運の鍵は紺、腕(指)輪、耳を働かせること。ともかく情報量が命です。普段はあまり読まないような情報誌などにも目を向けてみては!?

かに座 6/22→7/22

男の子：自分の責任をしっかり果たしていればあなたに害が及ぶことはありません。周囲に何があってもあなたは胸を張っていればいいのです。

女の子：交渉の仕方によっては、目的のものを手に入れることも十分できそうですね。物の場合は値段の交渉を、人の場合は代償の提示はどう？

恋のゴタゴタに振り回されてしまい、かなり疲れを感じてしまうでしょう。この恋はあなたにとってあまり良いものではないようです。憧れと現実ははっきり区別することが重要。
幸運の鍵は白、果物、背中に温かさを感じる位置。いろいろ考えていると心細くなってしまうけれど、今はじっと耐えるしかないようです。

しし座 7/23→8/22

男の子：頼りにしていた人から援助してもらえないということが突然判明。物事は人に頼らずできるだけ自分の力で何とかしていくようにね。

女の子：掴んだら自分のものにするまで絶対に手放さないようにね。だって、どうやったらいいのかは考えなくても身体が知っているんですから。

運勢からすると運気はいいはずなんです。でも、ようやく手に入れた平和の日々は長く続かない予感が……。はっきり言って、体力運、ギャンブル運も何となく元気がないみたいですね。
幸運の鍵はエンジ、ゴム製品、大きく風をはらむ布。それでもいいことはちゃんとあります。気分だけでも明るく保っていたいですよね。

おとめ座 8/23→9/23

男の子：希望を胸に新たな気分で進みましょう。目の前にまだ形になっていないような幸運さえも掴み取ってしまう気迫を持ってください。

女の子：周囲の人はあまり前に は進めないかもしれません。でもあなたには自分の道を自分で決めるだけの力がもうあるのです。夢を現実に。

今ならすべての条件は整っています。後は、あなたの心次第でいつでも出航できるのです。どんな旅でも絶対安全なものなどあるわけがないでしょう？ 時間がもったいないですよ。
幸運の鍵はオレンジ、パーティー、日当たりのいい道。恋愛運は上々というところでしょうか。相手と一緒にいる時間を大切にしましょう。

てんびん座 9/24→10/23

男の子：このままであなたは本当に満足なのでしょうか……。何か足りないものを感じているなら、それを探しに立ち上がってみてください。

女の子：人材の多さ＝財産の多さと考えてもらってよさそうです。自分１人で何もかも決めてしまわないで。もう少し甘えてもいいのですよ。

10あるうちで考えると良いこと９で良くないことが１。良くないことは少ないですが、あなたにとっては大問題になりそうです。どうやってもここからは逃れられそうにありませんね。
幸運の鍵は紫、ジョギング、香りの強い植物。バランスよくいろいろなものを取り入れるようにしてみましょう。何かいいことがあるかも。

さそり座 10/24→11/22

男の子：お付き合いしている相手の浮気が発覚……、なんてことにならないよう優しく心を掴んでいてあげてくださいね。とりあえず優しくね。

女の子：いろいろと苦労しそうだけど終わってしまえばそれほどでもなかったと思えるはず。若い頃の苦労は買ってでもしろと言いますから。

今あなたに必要なのは未来を照らす光ではなく、足元を照らしてくれる明かりなのです。今年最高の運気を転んで逃さないように気をつけて。しっかりした明かりを探してあげてください。
幸運の鍵はあか茶、チーズ、たたんであるものを広げること。無理は禁物、体調が崩れたときは早めに休むように心がけましょう。

いて座 11/23→12/21

男の子：途中で投げ出してしまうのはいけません。どうしようもない理由でやめなければならない人もいずれ続けられるようにしておいては!?

女の子：今いる場所から遠く離れて新しいことをスタートさせるのがいいでしょう。新しい場所、仕事、仲間と心機一転。過去を振り返らずに。

実際はもっと単純なことのようですね。つまり、好きか嫌いか、いるのかいらないのかなのです。あなたが周囲にそんなに気を使うことはありません。かえって迷惑している人がいます。
幸運の鍵はライトブルー、小銭、フカフカしているもの、動物。いらいらしているような人は紅茶がおススメ。お気に入りはありますか？

やぎ座 12/22→1/20

男の子：まじめな態度が認められて大きな仕事を任されることが。自分では無理と判断したら素直に援助を求めましょう。きっと助けてくれます。

女の子：広野にあなた１人という姿が見えます。心がそうなのか、立場がそうなのか状況はそれぞれですが、理解してくれる人を探しましょう。

たとえ冗談でも、人を傷つけることを言わないようにね。あなたが思っている以上にその人を傷つけていますよ。どこまでも引きずって行かなければならない傷になってしまうかも。
幸運の鍵はグレー、紙袋、踏みしめて固さを感じる地面。体力は十分と言えるようですが、お腹を冷やさないように気をつけてね。

みずがめ座 1/21→2/18

男の子：この頃運気が乱れ気味ですね。安定させるには自分の部屋の空気の流れを安定させてみて。寒いのなら温めて、暗いのなら明るくね。

女の子：足踏み状態が続いてしまいます。星の力でなんとか保っている状況です。この後しばらくはこんな状況ですが、気にしない気にしない。

人間関係に少し陰りが見えてきます。ケンカをして仲が悪くなってしまった友達がいるのならば、早めに仲直りしておくのがよさそう。感性の違いはしょうがないことなのですから。
幸運の鍵は黒、靴下、入浴剤の入ったおふろ。ケンカの内容が恋人に関わることなら、そのケンカは長引いてしまうかも。十分な注意を!?

うお座 2/19→3/20

男の子：自分の知識のなさに泣けてきます。もっと勉強しましょう。そうすれば違うジャンルの友達ができますよ。その人は今後いい味方に!?

女の子：その道のエキスパートにアタック！ 思いもよらなかった道が開けますよ。趣味にするにはちょっと負担がかかるので、よく考えて！

健康運が絶好調。そのお陰と言ってはなんですが、他の運勢も引っ張っていってくれます。徐々に運気が上がってきています。問題があるとすれば物忘れがひどいということなのかな？
幸運の鍵は黄色、机、ゆっくりと動くおもちゃ。身体の調子を保つこと、これが運気を保つ秘訣です。とにかく、体調には気をつけて！

イラストの見方／■…絶好調！ ■…ふつう ■…今ひとつ

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

裏技の極（きわみ）

食欲の秋、読書の秋、裏技の秋!?

- 裏技の極 初段 サターンソフト２本
- 裏技の極 一級 サターンソフト１本
- 裏技の極 二級 図書券3,000円分
- 裏技の極 三級 図書券2,000円分

はみ出し情報

この裏技の極では随時、読者からの裏技を募集している。最近発売された新しいタイトルから、古いタイトルまで幅広く待っているので、読者のみんなは裏技発見に勤しんでもらいたい。採用された読者には、もれなくソフトや図書券が送られるので待っていてくれ。

三級　全日本プロレスFEATURING VIRTUA

ハイパー1号、2号が使える！

編集部提供

オッス！　今週も元気にゲームで遊んでるか？　今週１発目の裏技の極みは、リアルな動きがオススメの俺様もハマっている全日本プロレスからだ。今回紹介する裏技は、隠されたプロレスラー「ハイパー1号」と「ハイパー２号」の使用方法。ただし、使用できるモードはVSモードに限られるから注意してくれ。くれぐれも、1Pモードで使えないって電話してくるなよ！

ポイント
1Pモードをクリアしたキャラで1Pモードをプレイし、ハイパー２号と戦うこと。

ハイパー1号は、三冠戦以外の試合でランダムに出現する。

ハイパー１号に勝利するとハイパー２号が出てくる。超強敵なので、気合を入れて戦え！　ハイパー２号には負けても使用できるので安心しろ。

三級　スティープスロープスライダーズ

エキストラキャラクターで遊べる

東京都/山部　博文

クールな走りがウリのスティープ スロープ ライダーズ。最初の４人のキャラ以外にも、エキストラで４人追加されるのは説明書にものっているから知っているはずだ。なんと、その４人以外にも、エキストラキャラが存在することが発見されたぞ。それぞれ個性豊かなキャラをつかって、華麗なトリックを決めてみてくれ！

ポイント
エキストラキャラの選択画面でＬボタンを押しながら子供を選択する

ポイント
エキストラキャラの選択画面でRボタンを押しながらスキンヘッドを選択する

キャラによっては、技の切れやスピードが変わってくる。

エキストラキャラに切り替えるときにおす、LまたはRボタンを押しっぱなしにしておかないと、画面が切り替わってしまうので注意しろ。

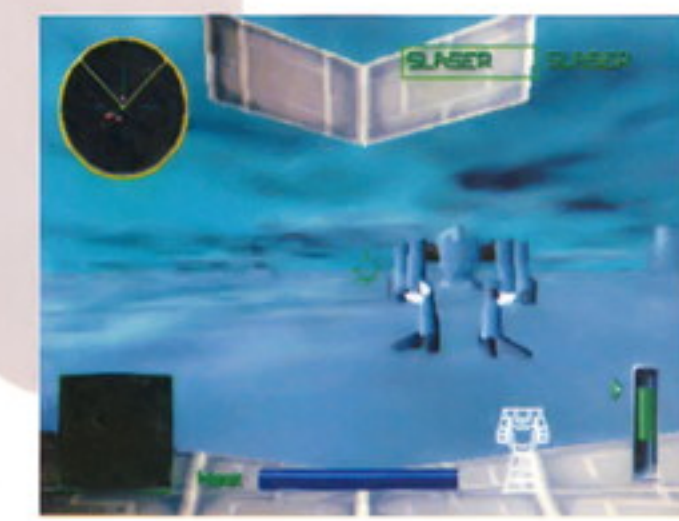
二級　メックウォリアー2

新たな隠しコマンド発見！

編集部提供

慣れないと難しいアクションゲーム、メックウォリアー２。前回紹介したいくつかの便利な隠しパスワードを重宝している読者もいるはず。それでもまだ、クリアできない君にオススメな追加パスワードが発見された。今回紹介するのは隠しメック「エレメンタル」が使用できるパスワードと無敵モード、全てのミッションを遊べるパスワードの３つ。このパスワードがあれば、ノーミスで全惑星制覇も夢じゃない。どうしてもだめなら、これで挑戦してみてくれ！

隠しメック～エレメンタル～

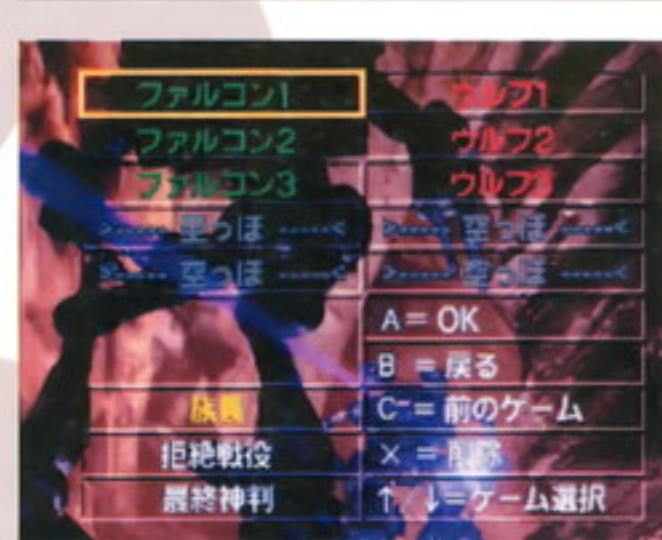
これが隠された最後のメック「エレメンタル」。全長は小さく装備も弱いのでオススメできない。

パスワード
#/XO/A4<LY

普通に戦闘を行うと、ゲームが始まって数秒にはガラクタに変身してしまう可能性が高い。それだけ弱いメックなのだ。注意して前に進もう。

無敵モード

一番弱いメックであろうが、最強のメックに変えてしまう最強のパスワード。ただし、ゲームとしては全然面白くなくなるので注意しよう。

パスワード
##XO/A><UZ

全てのミッションが遊べる

ロードするの画面で、全てのミッションを選択することのできるパスワード。これで、エンディングもすぐに見れるはず。まだ見てない人は必見だ。

パスワード
T<XO/AXA<=

裏技大募集中　「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に３本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先　〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)「サガサターンマガジン」編集部「裏技の極」の係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

気になるソフトは要チェック!! 発売前ソフトプレイ

SEGASATURN SOFT REVIEW WEEKLY

セガサターンソフトレビュー

11月7日〜11月13日

今週は2本と少ないけど、サターンユーザーが待ち望んでいる大作RPG「デビルサマナー ソウルハッカーズ」がいよいよ登場。年末はRPG三昧にしてみては？

このコーナーの見方
このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえ論評します。購入の"参考意見"としてご覧ください。

▶REVIEWERS

女性ユーザーズ 構成員
●櫛田理子 ●出口かおり ●鈴木あつこ ●稲垣美緒 ●REI

ハイローラーズ 構成員
●池袋サラ ●ガイア佐伯 ●明石家サンマン ●MAN次郎 ●徳弘

ゲストライターズ 構成員
●TETSU ●むね ●高坂亮一 ●網島不二屋 ●菅／他

▼発売予定ソフト

デビルサマナー ソウルハッカーズ

11月13日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 8.00

●アトラス
●6,800円（全年齢推奨）
●RPG（ロールプレイングゲーム）
●バックアップあり
●1人用
●2枚組

巨大ネットワークにひそむ影
シリーズ最新作。近未来ネットワーク社会の危機をテーマに悪魔VS人間の戦いが始まる。

シリーズのウリ、合体もよりパワーアップ。

Vol.40 38Pへ

美しい悪魔&キャラの絵にウットリ
相変わらずクールな世界観。絶好調の電脳悪魔絵師・金子一馬氏の筆も冴えまくってる。特に今回は登場キャラを立たせるようなシナリオ設定で、ハマリ具合高し。ただし「女神転生」シリーズという概念からはちょっと外れるかな。全体に「コンピュータ」、「ネットワーク」というキーワードが散りばめられていて、「悪魔」、「神」という、メガテンらしさが薄れている感はある。シナリオが進むと、悪魔合体や広ーいダンジョンなど、メガテンらしさが出てくるようになるけどね。シリーズのファンなら即買いでしょ。（REI） **9**

悪魔とうまく付き合えますか
「とくにこれは新しい!!」という要素は少なめなんだけど、仲魔、造魔たちと仲良く付き合っていくのが楽しいという、女神転生シリーズらしさが○ですな。悪魔のゴキゲン取りはギャルゲーっぽくてムカつくこともあるけど(笑)。ロードもまあまあのスピードだし、ゲームテンポは悪くないッス。エフェクトがかっこいいので、戦闘もあまり退屈しないし。メガテン初心者でもすんなり入っていけそうな感じがうれしいですな。あ、そうそう、銃+GUMPのアイデアはいいんだけど、個人的にデザインがちょっとナニな感じだったのだが……。（ガイア） **8**

"メガテン"の名前が消えた!
シナリオ自体がかなり複雑かつ専門的なので、初心者にはある程度の覚悟が必要。相変わらずのアングラなセンスが抜群で、早く先が見たくなる物語はすばらしい。反面、エンカウントのたびのアクセスやキーレスポンスの悪さが気になる。なまじシナリオが良いため、遅めのゲーム展開にますますイライラしてしまうかも。実際にダンジョンを動けるようになるまでも長く、前フリだけで投げてしまうともったいないもんな。これならいっそ、アドベンチャーにしてしまったらどうか？ オレはもっと先が見たいんで買おうかな。（TETSU） **7**

ザ・スターボウリング

11月13日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 4.66

●ユーメディア
●6,800円（全年齢推奨）
●SPT（ボウリングゲーム）
●バックアップあり
●1〜2人用（対戦）
●2枚組

人気声優とボーリングで勝負!
人気声優をパートナーにボウリング勝負。テクニックで彼女の心もゲットしてしまおう!?

5人の人気声優が登場。君は誰のファンかな？

Vol.37 136Pへ

目押しDEストライク
声優さんとボウリングするゲーム。ゴルフゲームみたいに、動くパワーメーター上のジャストポイントでボタンを押すと投球できます。でも、0.5ミリずれたら即ガーター。かと思うと、目押しのうまい人なら簡単に連続ストライクって何？ 細かい要素はあるけど関係なさそうだしね。一方声優さんの方も、写真の撮り方が今5つで、せっかくの被写体がなぁって感じだし、ムービーも動きがぎこちない。プロフィールモードで代表作の紹介がないのも不親切かな。妙に耳に残るBGMと、ボウリングをネタにした点は評価したい。（美緒） **5**

一人用に味付け希望!
システムを理解するまで少々時間がかかり、初回はG（ガーター）を連発してしまった。が、自分でボールをコントロールできるようになるとサクサクピンを倒せ、爽快。ストーリーモードは、有名どころの声優ちゃんと延々同じことだけを繰り返し、ボウリングヅケにされるだけで少々単調な作りに感じたが、友達との対戦ボウリングは心理戦も交じりいい感じでは。さらに、ダブルスでボールを投げっこするのも盛り上がれそうな予感。CUPとのダブルスがあったらもっと良かったと思うが、贅沢？（MAN次郎） **5**

純粋にボウリングゲームだったら…
「スターボウリング」という名前から、あの番組を思い浮かべてたのだが、声優と一緒とは1本とられた。その意外性は○。でもなぜ声優とボウリングなのかがイマイチわからず。まぁ、ピンやボールの動きに少し不自然さを感じるが、ボウリングのゲームとしてはそこそこ遊べる。しかし、タイミングが命なので、ワンパターンになりがち。ちょっとやりこんだら、誰でも高スコアが出せてしまう。出て来る声優は詳しくないので何もいえない。声優好きな人には涙もの。興味のない人にはどうしても、うっとうしく感じてしまう所が×。（むね） **4**

レビュアーのコ・ノ・ミ

このレビューを書いている人はどんな人なの？ そんな疑問を持った人はここをチェック!! レビュアーの好みがわかるぞ。

MAN次郎	ゲベ！ やっぱりゲームはニコニコスマイルで遊ぶのが一番。友達とどんちゃんしながらゲームしたい年頃……？	REI	最近某カードゲームの新シリーズを個人輸入で買ったはいいが、遊ぶ暇がなくてがっくり気味。腕がなまるよ〜。	むね	最近ハマれるシューティングゲームが、減ってしまったような気が。「蒼穹紅蓮隊」でも引っ張り出して遊ぼうかな。
稲垣美緒	ボウリングもアクションゲームも下手。でも、どっちも好き。音楽がいいゲームは、私的に結構ポイント高し。	ガイア佐伯	PSの「ワーネバ」とAC版「VO」がここのところのお気に入り。格闘も「DOA」があるのでOK。あとは「UO」始動か？	TETSU	レビューできなかったけど「全日本プロレス」は9点。忘れかけてた全日に対する熱い想いが甦ってきた気がするぜ。

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A･RPG…アクションロールプレイング／S･RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他
【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード
【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月 13日	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	4,800円	セガ	ETC	②
13日	デビルサマナー　ソウルハッカーズ	6,800円	アトラス	RPG	②
13日	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	6,800円	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
13日	仮面ライダー作戦ファイル1	6,800円	東映ビデオ	ETC	
13日	ザ・スターボウリング	6,800円	ユーメディア	SPT	②
20日	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2	5,800円	セガ	SLG	
20日	プロ麻雀 極S（セガサターンコレクション）	2,800円	アテナ	TAB	
20日	トランスポート タイクーン	6,800円	イマジニア	SLG	
20日	魔法学園ルナ	6,800円	角川書店	RPG	
20日	アンジェリークSpecial プレミアムパック	7,800円	光栄	SLG	攻略本をセット
20日	三國志Ⅴプレミアムパック	9,800円	光栄	SLG	攻略本をセット
20日	三國志英傑伝 プレミアムパック	8,800円	光栄	SLG	攻略本をセット
20日	水滸伝・天命の誓い プレミアムパック	5,800円	光栄	SLG	攻略本をセット
20日	大航海時代II プレミアムパック	6,800円	光栄	SLG	攻略本をセット
20日	太閤立志伝II プレミアムパック	7,800円	光栄	SLG	攻略本をセット
20日	提督の決断III プレミアムパック	9,800円	光栄	SLG	攻略本をセット
20日	プラドルDISC Vol.7 麻生かおり	3,000円	Sada Soft	ETC	
20日	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFRICT-	5,800円	ズーム	対戦格闘	
20日	テラ ファンタスティカ（セガサターンコレクション）	2,800円	セガ	SLG	
20日	機動戦士ガンダム（セガサターンコレクション）	2,800円	バンダイ	ACT	
20日	ネクストキング　恋の千年王国	6,800円	バンダイ	恋愛SLG	
20日	ネクストキング　恋の千年王国（限定版）	7,800円	バンダイ	恋愛SLG	シングルCDつき
20日	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	5,800円	BMGジャパン／NMS	SHT	
20日	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	5,800円	ビクター／パックインソフト	PUZ	マウス
20日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE（セガサターンコレクション）	2,800円	ヒューマン	SPT	マルチ
20日	ツタンカーメンの謎～アンク～	6,800円	レイ	ADV	②
27日	SEGA AGES／メモリアルセレクション VOL.2	4,800円	セガ	ACT他	ハンドル、マルコン
27日	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	5,800円	セガ	RAC	
27日	ガイアブリーダー	5,800円	アスペクト	SLG	
27日	七ツ風の島物語	6,800円	エニックス	A・RPG	
27日	ウォークラフトII ダークサーガ	5,800円	EAV	SLG	
27日	貞本義行 イラストレーションズ	4,800円	ガイナックス	ETC	
27日	X-MEN VS. STREET FIGHTER（4メガRAM同梱）	7,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
27日	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明	4,800円	コナミ	RPG	
27日	プラドルDISC Vol.8 古川恵実子	3,000円	Sada Soft	ETC	
27日	メッセージ・ナビ	2,800円	シムス	ETC	
27日	DJ wars	5,800円	Spike	ETC	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月 27日	GRANDRED	5,800円	バンプレスト	SLG	
27日	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	6,200円	ヒューマン/ヒューネックス	恋愛RPG	
27日	バブルシンフォニー	3,800円	ビング	PUZ	
27日	馬なり1ハロン劇場	5,800円	マイクロビジョン	SLG	
27日	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	6,800円	リバーヒルソフト	SLG	
下旬	サウンドノベルツクール2	5,800円	アスキー	ツール	
12月 4日	SONIC R	5,800円	セガ	ACT	マルコン
4日	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	7,800円	エルフ	ADV	18推、マウス、③
4日	実況パワフルプロ野球S	5,800円	コナミ	SPT	
4日	COTTOn2	5,800円	サクセス	SHT	
4日	プラドルDISC Vol.9 永松恵子	3,000円	Sada Soft	ETC	
4日	バーチャル競艇2	6,800円	日本物産	SPT	マルコン
4日	仙窟活龍大戦 カオスシード	6,800円	ネバーランド カンパニー	SLG	(2)初回限定版のみ)
4日	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	5,800円	ハドソン	SLG	
4日	ジャングルパーク～サターン島～	4,800円	BMGジャパン/デジタローグ	ACT	
4日	ジャングルパーク～サターン島～（限定版）	5,800円	BMGジャパン/デジタローグ	ACT	
4日	SAVAKI(サバキ)	5,800円	マイクロキャビン	格闘ACT	
4日	デジグ　トーマス～アートコレクション～	5,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
4日	デジグ　ラッセン～アートコレクション～	5,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
4日	HOP STEP あいどる☆	6,800円	メディアエンターテイメント	SLG	
11日	シャイニング・フォースIII シナリオ1　王都の巨神	4,800円	セガ	S・RPG	
11日	マリア 君たちが生まれた理由	6,800円	アクセラ	ADV	
11日	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	5,800円	イマディオ	RPG	
11日	スーパーアドベンチャー　ロックマン	5,800円	カプコン	ADV	③
11日	プラドルDISC Vol.10 真崎麻衣	3,000円	Sada Soft	ETC	
11日	アルカナ ストライクス	6,800円	タカラ	TAB	②
11日	サターンボンバーマン　ファイト!!	5,800円	ハドソン	ACT	マルチ
11日	TETRIS S（セガサターンコレクション）	2,800円	BPS	PUZ	
11日	大江戸ルネッサンス	6,800円	ビクター/パックインソフト	SLG	
11日	美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語　Special	5,800円	フォグ	ADV	18推
11日	ソード&ソーサリー（セガサターンコレクション）	2,800円	マイクロキャビン	RPG	
11日	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	2,980円	メディアワークス	ETC	
11日	エネミー・ゼロ(セガサターンコレクション)	2,800円	ワープ	ADV	マルコン、④
18日	ティンクルスタースプライツ	5,800円	ADK	SHT	
18日	忍ペンまん丸	6,800円	エニックス	ACT	
18日	蒼穹紅蓮隊 御徳用	2,800円	EAV	SHT	
18日	グランディア	7,800円	ゲーム アーツ	RPG	②
18日	水滸伝～天導一〇八星～	7,800円	光栄	SLG	
18日	ウルトラマン図鑑2	6,800円	講談社	データベース	
18日	反射でスパーク!	5,800円	ジーク	ACT	
18日	ジュンクラシックC.C.＆ロペ倶楽部	6,800円	T&Eソフト	ゴルフ	
18日	ファーランドサーガ	6,800円	TGL	S・RPG	
18日	テクストート・ルド ～アルカナ戦記～	6,800円	パイ	SLG	
18日	UNIVERSAL NUTS(ユニバーサルナッツ)	5,800円	レイ・アップ	ADV	
18日	プラドルDISC Vol.11 廣瀬真弓	3,000円	Sada Soft	ETC	
25日	Wizard's Harmony2	5,500円	アークシステムワークス	育成SLG	
25日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ソフト単体）	5,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
25日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（お買得セット:拡張RAM同梱）	7,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
25日	放課後恋愛クラブ―恋のエチュード―（通常版）	6,300円	サンソフト	恋愛SLG	
25日	放課後恋愛クラブ―恋のエチュード―（初回限定版）	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
28日	プロ野球チームもつくろう！	5,800円	セガ	SLG	
中旬	じゃんぐリズム	5,800円	アルトロン	ACT	
中旬	R?MJ　The Mistery Hospital	6,800円	バンダイ	ADV	
未定	クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN	5,800円	アテナ	ACT	
未定	プリンセスクラウン	5,800円	アトラス	RPG	
未定	プリンセスクエスト	5,800円	インクリメントP	RPG	
未定	プリンセスクエスト（特別限定版）	5,900円	インクリメントP	RPG	
未定	プリズナー オブ アイズ 邪神降臨	5,800円	エクシングエンタテイメント	ADV	
未定	ガンブレイズS	6,800円	キッド	RPG	18推
未定	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2	5,800円	TEN研究所	ETC	SANKYOFF対応、18推
未定	究極タイガーII PLUS	5,800円	ナグザット	SHT	
未定	東京幻夢大学(仮称)	5,800円	ナグザット	ADV	
未定	ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98	5,800円	ポニーキャニオン/テレビ東京	SPT	
未定	悪魔全書 第二集	未定	アトラス	ETC	
未定	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	未定	ジャレコ	ADV	18推
未定	ウィザードリィ ネメシス（仮称）	未定	ショウエイシステム	RPG	
今冬 未定	バーニングレンジャー	5,800円	セガ	ETC	マルコン

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
今冬	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	5,800円	カプコン	ACT	②
	未定	宇宙のランデブー～RAMA～	6,800円	ソフトバンク	ADV	②
	未定	速攻生徒会	6,800円	バンプレスト	格闘ACT	
	未定	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	未定	アスミック	ACT	
	未定	サイキックフォース	未定	ソフトバンク	格闘	
	未定	スーパーロボット大戦F～完結編～	未定	バンプレスト	S・RPG	
97年内	未定	きゅー爆っく	5,800円	アクティビジョン・ジャパン	ACT	
	未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
98年1月	15日	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
	15日	金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～	5,800円	ハドソン	ADV	
	22日	センチメンタルグラフティ	7,500円	NECインターチャネル	SLG	②
	22日	ソロ・クライシス	5,800円	クインテット	SLG	
	22日	街	5,800円	チュンソフト	サウンドノベル	②
	29日	AZEL ―パンツァードラグーンRPG―	6,800円	セガ	RPG	マルコン、④
	29日	坂本龍馬・維新開国	4,800円	キッド	SLG	
	29日	大航海時代外伝	6,800円	光栄	S・RPG	
	29日	NOON(ヌーン)	4,800円	マイクロキャビン	A・PUZ	マルチ
	29日	UNO DX	4,800円	メディアクエスト	TAB	
	中旬	ザ・スターボウリング Vol.2	6,800円	ユーメディア	SPT	②
	下旬	湾岸トライアルLOVE	未定	ビクター/パックインソフト	RAC	ハンドル
	未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	フォトジェニック（通常版）	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
	未定	フォトジェニック（初回限定版）	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
	未定	卒業アルバム(仮称)	3,800円	小学館プロダクション	ETC	
	未定	SDガンダム GCENTURYS(仮称)	6.800円	バンダイ	SLG	
	未定	ダンジョン・マスター　ネクサス	6,800円	ビクター/ビクターソフト	RPG	
	未定	魔法少女プリティサミー　ハートのきもち	未定	NECインターチャネル	ADV	
98年2月	12日	テナントウォーズ	5,800円	キッド	TAB	
	未定	ワンダー3/アーケードギアーズ	5,800円	エクシングエンタテイメント	バラエティ	
	未定	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	7,900円	エニックス	ADV	⑤
	未定	頭文字D～公道最速伝説～	5,800円	講談社	RAC	ハンドル
	未定	ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険	5,800円	BPS	A・RPG	
	未定	ツアーパーティー　卒業旅行にいこう	5,800円	タカラ	SLG+TAB	マルチ
	未定	★あやかし忍伝くの一番	未定	翔泳社	SLG	
	未定	慟哭　そして…	未定	データイースト	ADV	18推
	未定	機動戦士ガンダム　ギレンの野望	未定	バンダイ	SLG	
98年3月	未定	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	5,800円	ガイナックス	育成SLG	
	未定	七つの秘館　戦慄の微笑	7,800円	光栄	ADV	
	未定	スチームハーツ	7,800円	TGL	SHT	
	未定	ウルトラマン図鑑3	未定	講談社	データベース	
	未定	卒業III～Wedding Bell	未定	小学館プロダクション	育成SLG	
98年4月	未定	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	未定	データイースト	ADV	
98年新春	未定	クロス探偵物語	6,800円	ワークジャム	ADV	②
	未定	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	未定	セガ	ADV	
	未定	クーリエ・クライシス(仮称)	未定	BMGジャパン/NewLevel	ACT	
98初頭	未定	LOOSE(仮称)	未定	シエラ・パイオニア	RPG	
来春	未定	CHILL（チル／仮称）	5,800円	EAV	SPT	
	未定	シャイニング・フォースIII シナリオ2(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
	未定	TILK～青い海から来た少女～	6,800円	TGL	S・RPG	
	未定	ラブリーポップ2in1雀じゃん恋しましょ	6,800円	ビスコ	TAB	
	未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	②
	未定	海辺（ビーチ）でリーチ!	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	クロック！　パウパウアイランド	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	未定	SNK	格闘ACT	RAM必須
	未定	WORLD SOCCER RPG(仮称)	未定	エニックス	SPT+RPG	
	未定	わくわくぷよぷよダンジョン	未定	コンパイル	RPG	
	未定	ふぁっしょんタウン	未定	ダイキ	SLG	18推
	未定	超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+PUZ	
	未定	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	未定	ハドソン	RPG	
	未定	悠久幻想曲2(仮称)	未定	メディアワークス	SLG	
	未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
来夏	未定	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
	未定	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）	未定	A.D.M	ADV	
	未定	THE RUINS（ルーインズ）	未定	A.D.M	ADV	
98年内	未定	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
	未定	エドワード・ランディ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
98年内	未定	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	格闘ACT	拡張RAM
	未定	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	未定	NECインターチャネル	S・RPG	
	未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
	未定	GT24	未定	ジャレコ	RAC	
	未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
	未定	FARADOON ～THE LEND of DRAGON CASTLE～	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
発売日未定	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
	未定	囲碁	6,800円	アスキー	TAB	
	未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	バトルガレッガ	5,800円	EAV	SHT	
	未定	雷電ファイターズ	5,800円	EAV	SHT	
	未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
	未定	実況Jリーグ　炎のストライカー	5,800円	コナミ	SPT	
	未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
	未定	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER1 天国に行けないパパ	6,800円	サクセス	ETC	②
	未定	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER2 ボーイズ・ライフ	6,800円	サクセス	ETC	②
	未定	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER3 インターセプター	6,800円	サクセス	ETC	②
	未定	Warrz(ワーズ)	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
	未定	もってけたまご with がんばれかものはし	5,800円	ナグザット	ACT	
	未定	ファンズフォルム	5,800円	日本MMIテクノロジー	ADV	
	未定	パチンコホール～新装大開店～	5,800円	ネクストン	SLG	
	未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	THE HOUSE OF THE DEAD	未定	セガ	SHT	銃
	未定	SEGA AGES／パワードリフト	未定	セガ	RAC	
	未定	SEGA AGES／ファンタシースター（仮称）	未定	セガ	RPG	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	SNKファン-CD餓狼伝説編	未定	SNK	バラエティ	
	未定	フレンズ～青春の輝き～	未定	NECインターチャネル	ADV	18推
	未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	18推
	未定	神罰　人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	スレイヤーズ ろいやる2(仮称)	未定	角川書店／ESP	RPG	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	角川書店／ゲーム アーツ	RPG	
	未定	ヴァンパイア セイヴァー	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	未定	バイオハザード2	未定	カプコン	ETC	
	未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	未定	GUNGRIFFON II (仮称)	未定	ゲーム アーツ	SHT	
	未定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	未定	コナミ	ACT	
	未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A・SHT	
	未定	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～	未定	コナミ	ADV	マウス
	未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
	未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
	未定	真髄対局囲碁　碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	ぷるるん！ with シェイプ UP ガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
	未定	現代大戦略　Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	ワイプアウトXL	未定	ソフトバンク	RAC	
	未定	E・TUDE～エチュード～(仮称)	未定	TAKUYO	ADV	
	未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301　SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	汽船海賊（スチーム・パイレーツ）	未定	ネバーランド カンパニー	RPG	
	未定	たまごっち(仮称)	未定	バンダイ	SLG	
	未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
	未定	フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET(仮称)	未定	メディアクエスト	RAC	モデム必須
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

INFORMATION

次号特集は、ゲーム、アニメ、マンガ　歴代ヒロインを徹底特集！　もちろんサクラ大戦やAZEL、ギレンの野望など注目の人気タイトルの最新情報も盛りだくさん。しかも、本邦初公開のビッグタイトル発表などなど、ますます、充実するサタマガ。毎週金曜日をお楽しみに！

STAFF
編集長　近藤　裕／副編集長　西村　亨／編集　石坂英作　三枝昭太　永田洋子　長谷　守　本郷正弘　岸田准一　福田知恵子　梅田浩二　黒谷慶大　砂金雅彦　窪田智子　是枝慶子　関　則義　松本真弓　遠藤恭子／編集協力　ヘッドルーム（山田朋一　高橋祐介　野本由起　河野直之）　ターニングポインツ（稲元徹也　渡辺智子）　メディアミックス（田中　茂）　山猫有限会社（浅川直樹　島田泰成）／アシスタント　田所妙子　上田裕生　川崎　伸　吉岡要也　上野俊一　三宅裕丈　藤林豊典　渡部　学　田代泰之　伊藤政明　八板孝夫／ライター　佐々木功一　戸塚義一　折原光治　窪田　剛　池袋サラ　櫛田理子　青山ようこ　梶原　智　岡崎栄子　小菅　誠　荒木由紀枝　まさ　政綱大介　杉本穣司　鈴木敦子　森　聖一郎　柴山道久　篠田　聡　たか・ぴー　中島健次　飯田REI　工藤　剛　種村美和子　明石家サンマン　金子光晴　村山和幸　松崎雄一郎　佐藤範英　倉橋和也　田中貴子　宍戸晃男　衣川真由美　本澤徹　石埜三千穂　内田　聡　Ron Demand（岩片　翼　酒井裕晶）　緒形光哲　金万義博　福永　寿　take　サマライ旗野／レイアウト　村田雅英　渡辺　緑　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫　藤澤久美子）　金井真由美　吉田正人　大橋広史　木下友秀　青戸真理　ヴァック・クリエイティヴ　山田達也　川野辺順子　トム　嵩西義明　スタジオ・キャップ／フォトグラフ　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林士薫　佐々塚啓介　田中修一　井手宏幸　郡川正次　仁井　良　荒井英一　都留英一　松永和章　遠藤　勝　青森直樹　守屋貴章　和泉富夫／イラスト　八重樫彩蔵　小島伸行　吉村勇子　北山貴代　中村久男／写植　三共社／DTP　リクルートコンピュータパブリシング　ローヤル企画／校正　フィールドアップ／広告営業　峯尾咲紀子　辻　順一　青木香織　森脇有香／広告進行　坂田和香子／販売営業　平山明徳／印刷　大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。１カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン11月28日号は
11月14日発売です。

本誌の内容に関するお問合せは
03・5642・8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

10月24日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
新潟県・安永光輝、長崎県・舟木宗一、栃木県・石綿雄介、大阪府・芦田潤一、埼玉県・深川登美子、福島県・赤井義則、大分県・西沢隆輔、福岡県・手塚剛一、神奈川県・織戸幸司、愛知県・野村友紀、滋賀県・佐倉浩光、山形県・古田康晴、愛知県・小畑彰、東京都・福島照吉、大阪府・玉水文婧、徳島県・栗田由希子、埼玉県・秋山眞紀子、広島県・黒沢哉、群馬県・笹塚彩子、栃木県・小久保隆二
②「魔導物語」テレカ（5名）
山口県・砂川光作、大阪府・佐々木誠、東京都・露崎真希、和歌山県・山崎陽子、滋賀県・栗本あすか
③「My Dream～On Airが待てなくて～」マウスパッド（5名）
北海道・荻原亨、東京都・遠藤健一、山口県・佐野真史、兵庫県・柴田晶雄、北海道・山崎恵里
④「GVecter」Tシャツ&ステッカー（5名）
神奈川県・沖田康隆、長崎県・楢原邦臣、福岡県・二又隆之、北海道・松田祥、鳥取県・飯田浩之
⑤トップスケータートリックブックポスター（10名）
滋賀県・松浦明美、栃木県・真田良明、大分県・秋野聖、東京都・小路早苗、鹿児島県・工藤祐介、山口県・井口ゆり子、岩手県・細野柾英、福島県・安西信、埼玉県・小林栄樹、石川県・田所知恵子

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

セガサターンマガジン
読者プレゼント

■応募のきまり■
アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは11月21日（当日消印有効）発表は本誌'97年Vol.43の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL　03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名
あなたが希望するソフトを１本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'97年11月７日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 ソフトバンクテレカ●20名
非売品／提供：編集部
「セガサターンマガジン」と「ザ・プレイステーション」テレカを20名にプレゼントしちゃいます！

3「きゃんきゃんバニー・エクストラ」マウスパッド●5名
非売品／提供：キッド
スワティちゃんの笑顔がまぶしいマウスパッド。使うのがもったいないって!?　ゲームはもう堪能したかな？

4「スーパーリアル麻雀 P7」1998年卓上カレンダー●10名
非売品／提供：セタ
予定を書きこめる卓上タイプなので、とっても使いやすいぞ!!　来年の予定もこれでバッチリだね。

5「ボンバーマン」ストラップ●3名
発売中／提供：ハドソン
人気者のボンバーマンがかわいいストラップになったよ。携帯やPHSにつければいつでもいっしょだね。